LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 133 LIRE 7.000
L'ETERNAUTA
FUMETTI & GAMES
TUTTO NUOVO!!
MAGGIO 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%
LA RIVISTA DEL FANTASTICO
133

IL SOGNO DI UN EROE DEI FUMETTI?
DIVENTARE UN EROE
DA REALTÀ VIRTUALE!!
videogames in versione
PC e compatibili
ALL'INTERNO TROVERAI UN BUONO SCONTO DEL 50% PER TUTTE LE PUBBLICAZIONI COMIC ART
programma delle prime uscite:
FLASH GORDON: Il rapimento di Dale (maggio 1994)
MANDRAKE: L'ombra del Cobra (giugno 1994)
L'ETERNAUTA: Gli invasori della Città Eterna (luglio 1994)
YELLOW KID: Giallo...al Circo (agosto 1994)
ogni mese in edicola
i grandi eroi del fumetto
in avventure interattive
it!!
Lire 9.900 cd.
COMIC ART GAMES

Carissimi Eternauti

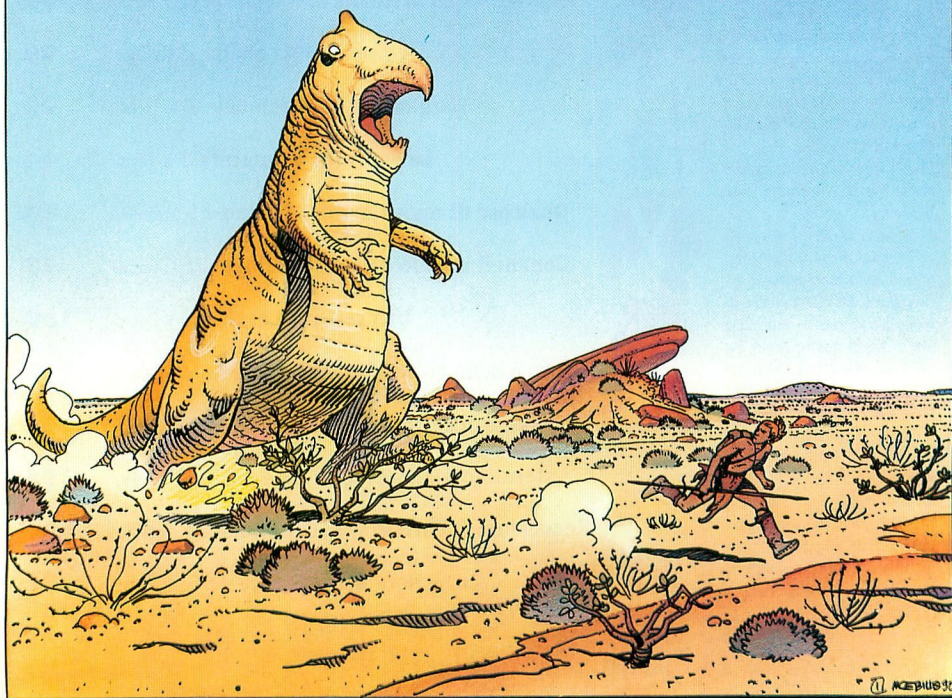
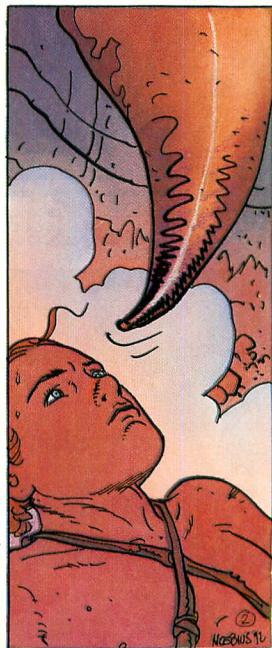
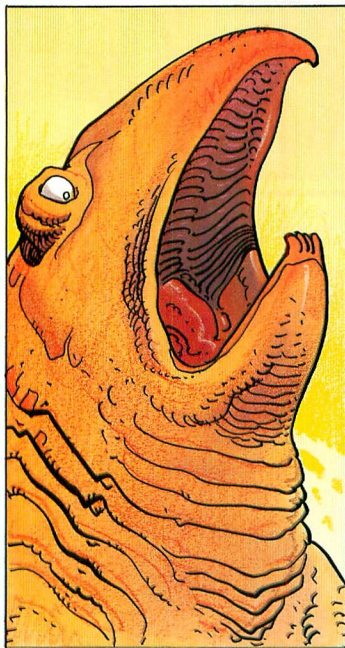
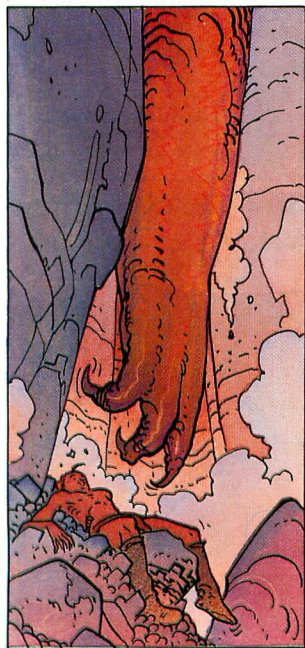
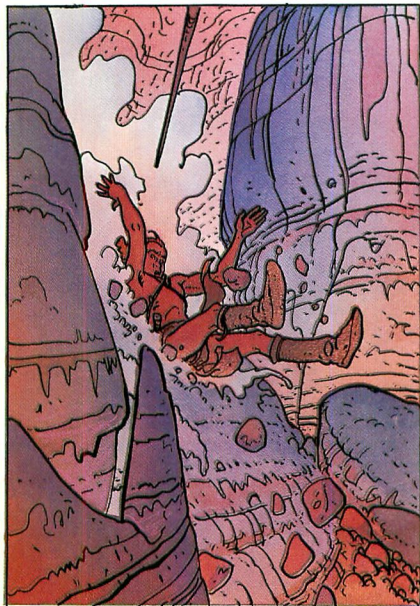
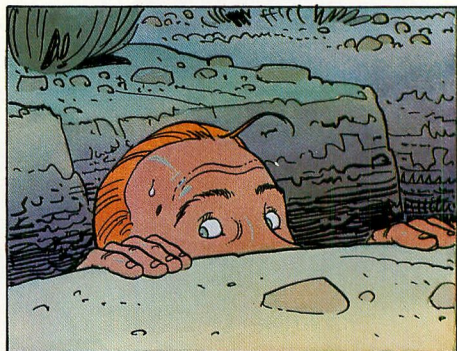
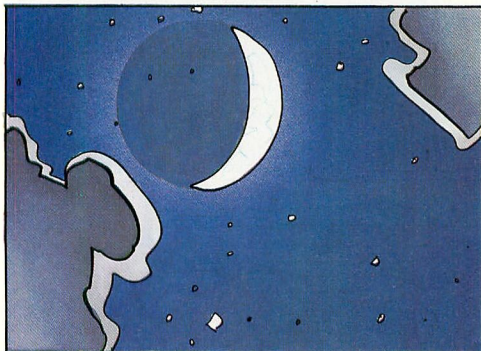
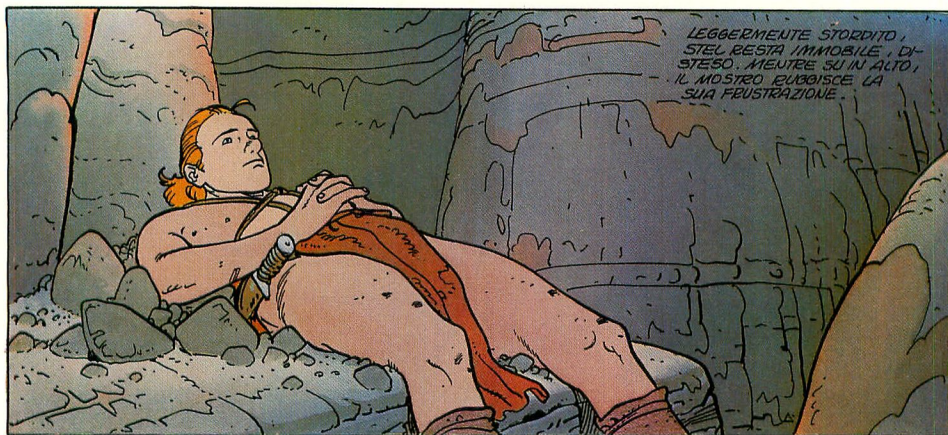
Con questo numero 133 della nostra amatissima rivista diamo luogo ad una autentica rivoluzione. Sparisce dalla copertina lo slogan programmatico: "I fumetti più belli del mondo" che viene sostituito da: "La rivista del fantastico".
Dunque una scelta che riconferma però le linee che ormai da qualche anno avevamo dato a "L'Eternauta": ospitare le opere fumettistiche più rilevanti incentrate sulla fantascienza, il fantastico, la fantasy, la mitologia, ecc. accompagnate da articoli informativi, saggi, novelle sugli stessi temi.
Riconfermiamo la nostra filosofia editoriale che ha sempre avuto caratteristiche di multimedialità aprendo i nostri interessi e le nostre pagine ad articoli, saggi e recensioni su: videogiochi, wargames, giochi di ruolo, di strategia, di società e classici, enigmistica, modellismo, racconti-games.
Collaborano alla realizzazione dei testi le più importanti firme del settore.
L'apertura verso questa area contempla anche il nostro ingresso nella produzione di videogames. Da questo mese di maggio troverete in edicola a 9.900 lire il nostro primo videogioco questa volta dedicato a Flash Gordon.
I successivi, con uscita mensile, avranno come protagonisti: Mandrake, L'Eternauta (naturalmente!) e Yellow Kid (e già!).
La presentazione ufficiale a Expocartoon alla Fiera di Roma dal 12 al 15 maggio dove una grande e organizzata ludoteca ospiterà migliaia e migliaia di appassionati.

Rinaldo Traini

SOMMARIO

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 133 Maggio 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

STEL, CRUDELMENTE DIVISO DA ATANA, TENTA DI RAGGIUNGERE IL MARE ATTRAVERSO LE VASTE DISTESE VERGINI DEL MISTERIOSO PIANETA EDENA...

LEGGERMENTE STORDITO, STEL RESTA IMMOBILE, DISTESO. MENTRE SU IN ALTO, IL MOSTRO RUGGISCE LA SUA FRUSTRAZIONE.

IL LETTO DEL FIUME SI E' ORMAI DISSOLTO DA TEMPO TRA LE DUNE... DOV'E' IL MARE? ... COME TROVARE LA STRADA IN UNA LANDA SENZA SENTIERI?
QUEL MOSTRO DEV'ESSERSI STANCATO DI ASPETTARE...
MOEBIUS 92 3

QUESTO DESERTO INOSPITALE SEMBRA NON AVER FINE ... MENTRE EDENA SEMBRAVA IMMERSO IN UNA FO-RESTA ETERNA.

MERDA! ... S'E' ROTTA!...

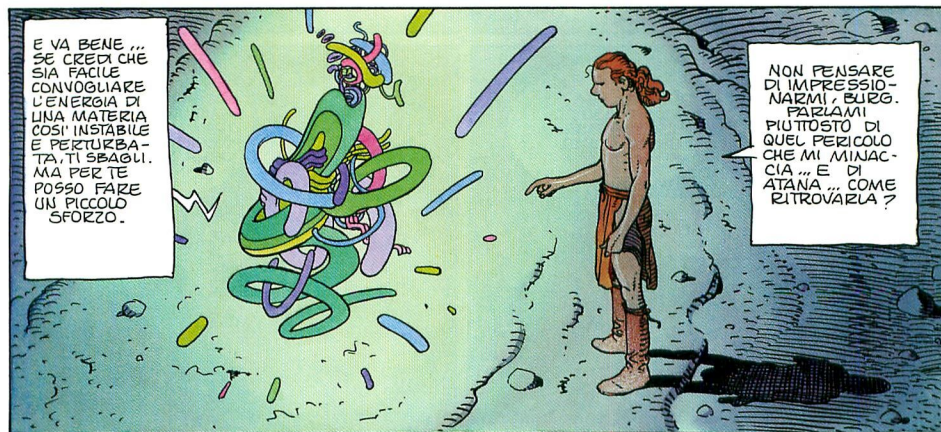
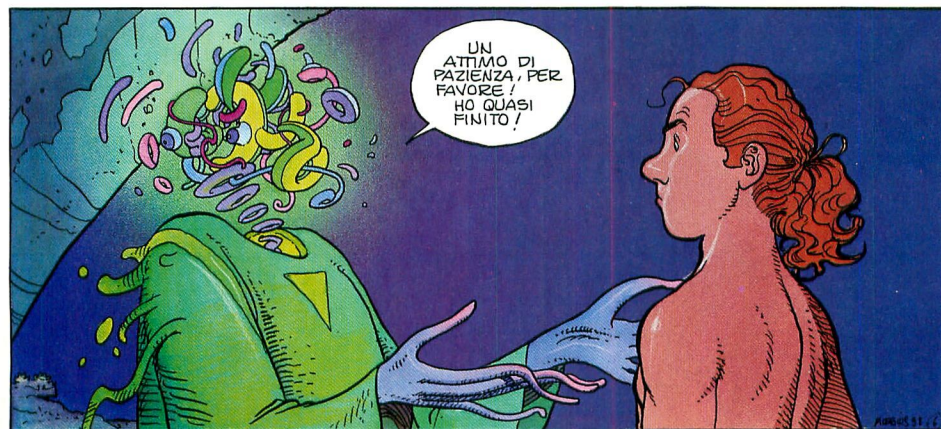
TCRRR!!
?!!
MOEBIUS 92

STEL !

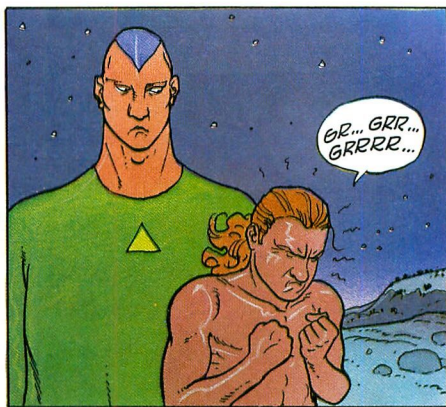
ALLA BUON'ORA, STEL ! ACCIDENTI, NON E' FACILE ENTRARE IN COMUNICAZIONE CON TE ... LA TUA CORAZZA D'OMBRA PARALIZZA LO SPAZIO ... EPPURE SEI PIU' DOTATO DEGLI ALTRI ... IL TUO BACO LUMINOSO HA BEN TRE FIANCHI SINISTRI ... IL CHE E' ECCEZIONALE !
COSA ?... HMMM ...

UN PERICOLO ?
BE', SIA QUEL CHE SIA, SONO CONTENTO DI APPARIRTI STASERA. INFATTI C'E' UN PERICOLO CHE TI MINACCIA ...
MOEBIUS (5)

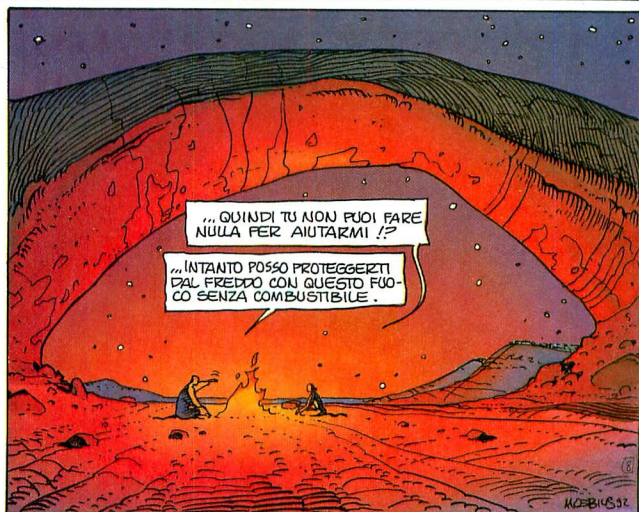
ASCOLTA BENE...
COSA?!
IL PROGRAMMA CHE TI HA PORTATO QUI E' COMPLESSO E DELICATO... COINVOLGE DELLE LINEE DI FORZA DI UNA POTENZA INAUDITA.

COS'E' 'STA STORIA DELLE LINEE DI FORZA E DEL PROGRAMMA?...
E PRIMA DI TUTTO, CHI SEI TU?
HAI A CHE FARE CON QUEL MAESTRO BURG CHE AVEVA L'ARIA DI SAPERLA LUNGA SU QUESTO PIANETA E SULLA PIRAMIDE?!..

E VA BENE... SE CREDI CHE SIA FACILE CONVOGLIARE L'ENERGIA DI UNA MATERIA COSI' INSTABILE E PERTURBATA, TI SBAGLI. MA PER TE POSSO FARE UN PICCOLO SFORZO.
NON PENSARE DI IMPRESSIONARMI, BURG. PARLAMI PIUTTOSTO DI QUEL PERICOLO CHE MI MINACCIA... E DI ATANA... COME RITROVARLA?

UN ATTIMO DI PAZIENZA, PER FAVORE! HO QUASI FINITO!

ATANA HA TROVATO LA CITTA'-NIDO IMMERSA NEL MATRIZIANESIMO PIU' DECADENTE... HA FATTO TORNARE TUTTO AL PROPRIO POSTO, CERTO... MA SFORTUNATAMENTE C'E' UN... PROBLEMUCCIO...
UN PRO... "PROBLEMUCCIO"?
EH, SI'... DURANTE UN COMBATTIMENTO CONTRO LA PATERNA, L'ENTITA' ETROPICA CHE HAI GIA' CONTATTATO NEL NOSTRO ULTIMO INCONTRO, E' STATA MANDATA NEL DEDALO DEGLI UNIVERSI ONORICI DI SINTESI.
COSA?
MA E'... E'... MOSTRUOSO!... BISOGNA FARLA USCIRE SUBITO DI LI'!
UHM... NON E' FACILE!
NE HO PIENE LE SCATOLE DI QUESTI GIOCHETTI PER BAMBINI! RIDAMMI ATANA, RIDAMMI LA LIBERTA'... NON POSSO PASSARE IL RESTO DELLA MIA VITA A VAGARE IN QUESTO DESERTO...
UHM...
TI CAPISCO, STEL... MA NON E' COSI' FACILE...
FIGURE RESIDUE DELLA PATERNA CONTINUANO AD INFESTARE EDENA... DEVO OCCUPARMI DI QUESTO IN PRIMO LUOGO... QUANTO A TE, HAI DA SEGUIRE IL TUO PROGRAMMA.
...'FANCULO AL PROGRAMMA!
MOEBIUS 92

ESIGO CHE TU MI DICA DOV'E' ATANA E COME POSSO LIBERARLA!
NON SO DOVE SIA... COSI' HO RISPOSTO ANCHE ALLA TUA SECONDA DOMANDA.

GR... GRR... GRRRR...

LO SO... E' TRISTE!
NON SI PUO' GUIDARE LA VITA, STEL... HO CREATO QUESTO MONDO TANTO TEMPO FA... E L'HO CREATO PROPRIO PER TE E ATANA... ALLORA SAPEVO SOLO UNA COSA: CHE UN GIORNO AVRESTE VISSUTO QUI PER VIVERE QUELLO CHE DEVE ESSERE VISSUTO... MA NON POSSO IMPEDIRVI DI AMARVI O LASCIARVI A VOSTRO PIACIMENTO... DOVETE COMMETTERE I VOSTRI ERRORI E SALVARVI DA VOI STESSI...
EHI!... "CREATORE DEL MONDO", TU NON TI SCOMPONI, VERO?... IN OGNI CASO IO NON VOGLIO ENTRARE IN NESSUNO DEI TUOI FOTTUTI PROGRAMMI... VOGLIO ATANA E BASTA!

SIEDITI E CALMATI, ATANA TORNERA' QUANDO SARA' DECISA A FARLO... TE L'HO DETTO... C'E' UN PERICOLO IMMINENTE... LA PATERNA... LA TUA COMPAGNA L'HA ALLONTANATA, MA NON L'HA DISTRUTTA... ANCH'IO SONO MINACCIATO DAL SUO POTERE...
OTTIMO!

...QUINDI TU NON PUOI FARE NULLA PER AIUTARMI!?
...INTANTO POSSO PROTEGGERTI DAL FREDDO CON QUESTO FUOCO SENZA COMBUSTIBILE.
MOEBIUS 92

NON SONO DELL'UMORE ADATTO PER I TUOI SCHERZI, BURG!... E POI, TANTO VALE CHE TE LO DICA,.. NON MI FIDO AFFATTO DI TE!
E' L'INIZIO DELLA SAGGEZZA!
SEI SENZA SPERANZA! BAH... EHM... QUALE SAREBBE IL PERICOLO CHE MI MINACCIA?...
STEL, HA NOTATO QUALCOSA DI INSOLITO DI RECENTE?
SI', POCO FA...
... E DICI CHE QUESTO MOSTRO NON FA PARTE DELLA FAUNA TERRESTRE...
SENZA DUBBIO!... SEMBRAVA UN DINOSAURO CON LA TESTA DA PAPPAGALLO... GROTTESCO... MA PERICOLOSO.
MOEBIUS 92

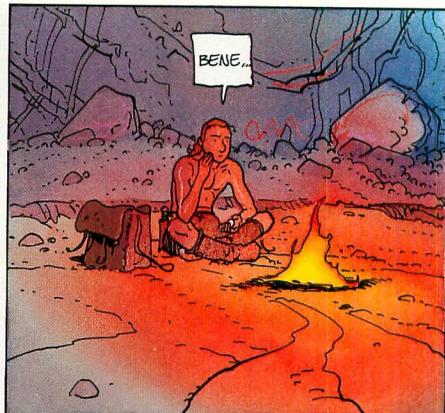
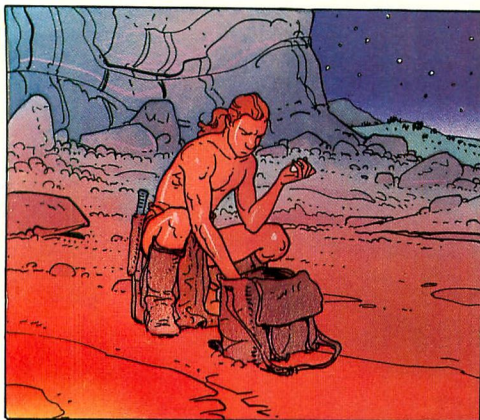
PERICOLOSO E' LA PAROLA GIUSTA... VOLEVO AVVERTIRTI PROPRIO DI QUESTO... QUEL MOSTRO E' IN REALTA' UNA EMANAZIONE DELLA PATERNA... NON TI ASSALE PIU' IN SOGNO COME L'ULTIMA VOLTA...
... ADESSO HA ABBASTANZA POTERE DA MANTENERE UNA FORZA DENSA UTILIZZANDO LE ONDE RESIDUE DI PLASMA PLANETARIO ...
NON CI CAPISCO NIENTE !
MA... TU... TU FUMI SIGARETTE ?
PERCHE' NO ? UNA OGNI TANTO ...
STT...
E QUESTO COS'E' ?
NON PREOCCUPARTI... E' SOLO UN EDELFO !

APPAIONO E SCOMPAIONO IN MODO INASPETTATO... SONO PICCOLI ESSERI EXTRA-TEMPORALI...

SWAMDAOOO

CHE COSA VUOLE?

ATANA MORIRA'... CHE STORIA E' QUESTA?... PERCHE' DOVREI CREDERE A QUELLA FEMMINA-MOSCA?... ACCIDENTI, ATANA... ATANA RISCHIA LA MORTE...

...SE NESSUNO FA QUALCOSA...

BENE,..
... HO QUASI FINITO LE MIE PROVVISTE DI BACCHE E NOCI ... E NON HO PIU' ACQUA !... E BURG CHE DICE DI ESSERE IL CREATORE DI QUESTO MONDO E POI MI LASCIA DA SOLO ... SI', E' COME UN COMANDANTE DI ASTRONAVE CHE SI CREDE IL CREATORE DELL'UNIVERSO ... EPPURE ...
... EPPURE NON C'E' DUBBIO CHE BURG LA SAPPIA LUNGA ! ED HA UNA SPECIE DI POTERE !... QUANTO ALL'EDELFO ... BE', QUELLA STRANA CREATURA SEMBRAVA DAVVERO PREOCCUPATA PER ATANA !... ATANA ! ATANA, AMORE MIO ... DOVE SEI ?... CHI FARA' QUALCOSA PER TE ?...
CHI? SE NON IO ...
PERSO NEL DESERTO ...
BAH ... CASCO DAL SONNO ... FORSE LA NOTTE MI PORTERA' CONSIGLIO !
13
MOEBIUS 92

IL GIORNO DOPO, NEL POMERIGGIO...

ALLORA?
ANCORA NIENTE, MISTER!... O LA CITTA'-NIDO NON ESISTE PIU' O LA RADIO E' IN PANNE!

CERCHI ANCORA L'UNITA' CHE PATTUGLIA IL SETTORE B.
CROUW ZOOVIII!
ASPETTI !... MI SEMBRA DI SENTIRE QUALCOSA ...
ALLORA ... CHE HA DETTO ?...
HA DETTO: IL REGOLAMENTO!

IL REGOLAMENTO!... BAH! VORREI VEDERE SE I GUASTI AL MOTORE IN PIENO DESERTO SONO PREVISTI DAL REGOLAM ...
E IL FERITO? ... CREPERA' DI FEBBRE REGOLARMENTE, VERO ?...
CALMA!

ZOOOOVO CRRRR NELLA CRATERNA... CRRRR
IN EFFETTI PARE CHE ...
STTT... ASCOLTATE ...

IO NON NE POSSO PIU'!... SOFFOCO !!...
MISTER!... NO! SI FERMI!...
E' PAZZO!

QUI LA CITTA'-NIDO ... CRRR! ... SIAMO LIBERI!... CRRR! ... LA PATERNA NON CI TIRANNEGGIA PIU'! GETTIAMO I NOSTRI VOLTI ... SONO SOLO MASCHERE ... DENUDIAMOCI! CRRR!... SIAMO NUDI E LIBERI! CRRR ...
?!
?!

... LA DEA CI HA LIBER ... CRRR!
LA SPENGA!
COSA?
LA SPENGA, LE HO DETTO!!

E' INCREDIBILE!... LA PATERNA ... ALLORA E' ...
STIA ZITTO! STIA ZITTO! IO ... STO RIFLETTENDO! ... IO ...
EHI, ASPETTI!

... MI LEVO TUTTA 'STA ROBACCIA!
NON PUO' FARE QUESTO!!

NO!
SI'!
CHE SUCCEDE LAGGIU'!?.. SI PICCHIANO O COSA?
MI LASCI!
AHI!
E'...
SCHBAM!!!
PER IL NIDO! L'HO UCCISO!...
UNO SPARO!
E' IL PRIGIONIERO CHE SCAPPA... ATTENZIONE!
MI STA... ST... STRITO-LANDO!
E' IL CAPO!
TREMA!
E' FERITO!
CAPO!... CHE E' SUCCESSO?...
HA SPARATO AL PRIGIONIERO?
...E... LA RADIO?...
MOEBIUS 92 17

NON HO SPARATO AL PRIGIONIERO...
...HO SPARATO AL MARCONISTA... E'...E' MORTO!...
IL MARCONISTA? MORTO?
MA... PER... PERCHE'?
PROBLEMI DI SICUREZZA... FOLLIA! MALATTIA DEL NASO! REGOLAMENTO... SI', IL REGOLAMENTO!
FORZA!... CONTINUATE LA RIPARAZIONE, BISOGNA RIPARTIRE PRIMA DI NOTTE...
UHM... MI PASSI LA CHIAVE A STELLA.
EH?... SI', LA CHIAVE A STELLA.
PER IL NIDO! PERCHE' HO FATTO UNA COSA SIMILE?
E' STATO PIU' FORTE DI ME... COME SE UNA VOLONTA' PIU' FORTE DELLA MIA MI AVESSE...
PENSA CHE SIA SUFFICIENTE, MISTER?
SI', BASTA COSI'... POSSIAMO TORNARE AL FLYBUS...
...HO FATTO UNA CRETINATA... NON POTRO' NASCONDERGLI PER SEMPRE LA CADUTA DELLA CITTA'-NIDO E LA SCOMPARSA DELLA PATERNA...
CAPO! GUARDI LAGGIU'!...
MOEBIUS 92 18

COSA STA RACCOGLIENDO? NON TEME CHE SIA CONTAMINATO?...

BAH!... HO PASSATO UN'ORA A RACCOGLIERE PIETRE PER COPRIRE IL CORPO DEL MARCONISTA, MISTER... MA NESSUNA ERA INTERESSANTE COME QUESTA!...

NON CAPISCO COSA ABBIA DI INTERESSANTE, MISTER... DIREI CHE AL CONTRARIO QUESTA RAPPRESENTAZIONE HA UN CARATTERE OSCENO!...

OSCENO?!... MA GUARDI BENE LA STILIZZAZIONE... MAGNIFICA, NO? E' DI CERTO E' MOLTO ANTICA!

STO MORENDO !... SENZA CLIMATIZZATORE E' UN INFERNO !
ECCOLI !

STAVOLTA VADO A DIRLO AL CAPO... REGOLAMENTO O NO... NON SE NE PUO' PIU' !
ASPETTI !...

E POI LA MORTE DEL MARCONISTA... E' PERLOMENO INCREDIBILE... SI AMMAZZA UN MISTER E SI DICE: E' IL REGOLAMENTO... EH, BE' NO! E' TROPPO FACILE !...
STIA ZITTO ! GUARDI LAGGIU' !

MOEBIUS 92 20

E' SEMPRE POMERIGGIO ... IL CALORE E' INSOPPORTABILE E L'ARIA E' IMMOBILE MALGRADO LE GRIDA FURIOSE DEL MOSTRO.
NON CI HANNO VISTO!
VADO A CERCARE UN'ARMA!

UN NONNIDO!

UN COLPO NEL CRANIO DOVREBBE BASTARE!...
MA... EHI... CHE MI SUCCEDE? L... LA MIA TESTA! ... OH!
MŒBIUS 92 21

MOEBIUS 92
22

AVETE VISTO? L'HO UCCISO CON UN COLPO SOLO IN PIENA TESTA... IL MOSTRO!...
NON MALE!...
EHI, GUARDATE!
CHE STRANO!..
BEL COLPO!...
A ME FA SEMPRE PIU' MALE LA TESTA!

BURG AVEVA RAGIONE! IL MOSTRO ERA SOLO UNA MARIONETTA ATTIVATA DA QUELLA... QUELLA PATERNA...
QUEI TIPI MI HANNO SALVATO LA VITA, MA QUESTO NON FA ALTRO CHE PORRE DI NUOVO IL PROBLEMA... QUELL'ORRORE DOVRA' SOLO TROVARE UN'ALTRA FORMA E RICOMINCIARE IL GIOCO.
MOEBIUS 92 (23)

SEMPRE POMERIGGIO... "CHE STRANO MONDO!", PENSA STEL "IN CUI IMPOSSIBILI MOSTRI SI TRASFORMANO IN FIORI... IMPROBABILI"...

CURIOSO FENOMENO.
SALVE A VOI!

SALVE!
MA, MISTER... E'... E' UN NON-NIDO!...
SIA CAUTO!...

NON SOMIGLIA A UN NON-NIDO COL SUO CRANIO COPERTO DI PELI!
CHI E' LEI, ALLORA?
MI CHIAMO STEL... NON SO COSA SIA UN NON-NIDO!
MOEBIUS 92
24

COME PUO' VIVERE IN QUESTO MODO ?!... SENZA VOLTO COME UN ANIMALE !?...
SENZA... VOLTO ?!...

ORA CAPISCO ! QUESTI PAZZI VENGONO DA QUELLA CITTA'-NIDO DI CUI PARLAVA BURG !... EHI ! QUESTO CAMBIA TUTTO !...
SI', SENZA VOLTO !

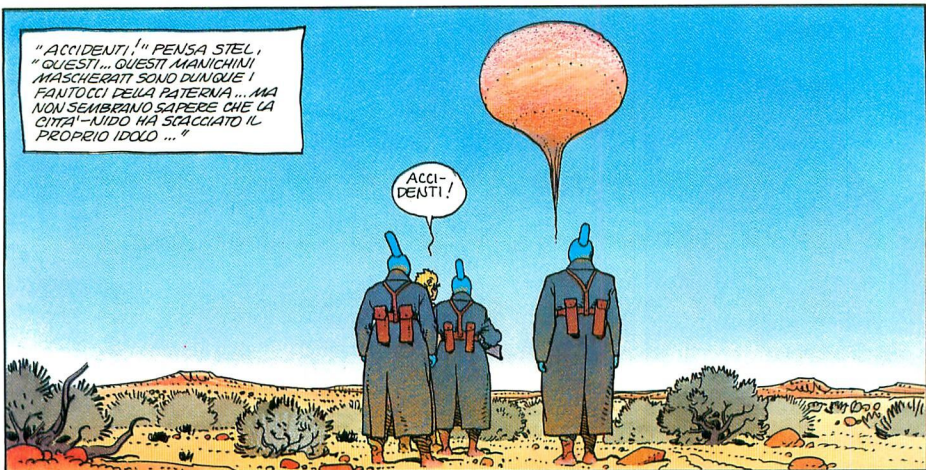
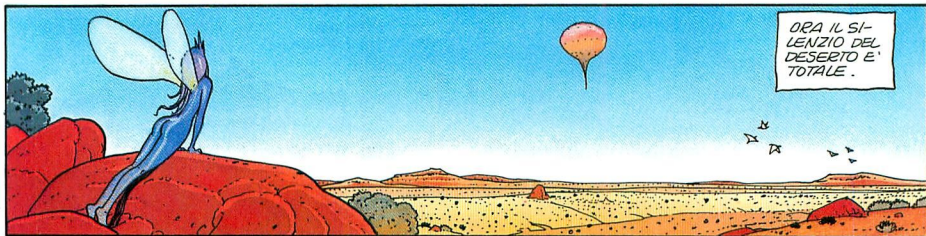
ESPONE I SUOI ORGANI OSCENI ALLA VISTA !
E' CONTRO IL REGOLAMENTO !
CI RISIAMO !
SONO SOLO UN VIANDANTE IGNORANTE, PRIGIONIERO DI UN MONDO SCONOSCIUTO... FATEMI USCIRE DA QUESTO DESERTO E INSEGNATEMI COME RISPETTARE IL VOSTRO REGOLAMENTO !

EHI, GUARDATE !

LA... MIA... TESTA !
EHI !

?

SI', DICO A TE !...
MOEBIUS 92 25

"ACCIDENTI!" PENSA STEL, "QUESTI... QUESTI MANICHINI MASCHERATI SONO DUNQUE I FANTOCCI DELLA PATERNA... MA NON SEMBRANO SAPERE CHE LA CITTA'-NIDO HA SCACCIATO IL PROPRIO IDOLO..."
ACCI-DENTI!

ORA IL SILENZIO DEL DESERTO E' TOTALE.

ABBIAMO SEMPRE DA PARTE DUE TUTE DI SOCCORSO.
MERAVIGLIOSO... VAGO DA TROPPO TEMPO IN QUESTO DESERTO COME UN ANIMALE... CHE GIOIA RITROVARE LA CIVILTA'...
FORSE POTRO' AIUTARVI... HO QUALCHE NOZIONE DI MECCANICA... IN CAMBIO VORREI BERE DELL'ACQUA FRESCA.
DOVRA' ASPETTARE UN PO'... IL FLYBUS E' IN PANNE... E IL NOSTRO MECCANICO E' FERITO...
MOEBIUS 92 26

CAPO?
MA... DOV'E' FINITO IL CAPO?
CAPO!

CAPO!!
CAPO!
ANDIAMO A VEDERE DENTRO IL FLYBUS!

GRANDE NIDO! LA RADIO E' STATA SABOTATA!
?!

ORGANIZZEREMO DELLE RICERCHE... PIU' TARDI...
LA COSA PIU' IMPORTANTE E' TROVARE UNA TENUTA DECENTE PER IL NUOVO MISTER...

COME FATE A RESISTERE CON QUESTO CALDO?... NON MORITE DI CALDO LA' DENTRO?

VERAMENTE, LE NOSTRE TENUTE SONO CLIMATIZZATE ... SOLO CHE DA QUANDO QUEL MISTER E' STATO FERITO, NON C'E' PIU' NESSUNO IN GRADO DI FARLE FUNZIONARE ...
... E IL REGOLAMENTO CI VIETA DI SPOGLIARCI...
MA QUELLO CHE IL MISTER QUI NON HA DETTO, E' CHE POCO FA HA CERCATO DI STRAPPARSI I VESTITI!...
SENZA DUBBIO UNA CRISI DI FOLLIA.
MOEBIUS 92
27

VEDETE?... SI E' DISATTIVATA SOLO QUESTA PICCOLA CLIP!

E... E ALLORA?

...ALLORA BASTA CONNETTERLA DIRETTAMENTE IN QUESTA SUTURA PER AVERE ALMENO ALTRE VENTIQUATTR'ORE DI AUTONOMIA!...

GENIALE!

STRAORDINARIO!

E' VERAMENTE BRAVO, NON-NIDO!... SE LO SARA' ALTRETTANTO QUANDO SI OCCUPERA' DEL GUASTO AL MOTORE DEL FLYBUS, ALLORA SAREMO SALVI!

PRIMA DEVO BERE... COME SI METTE QUESTO?... AH, BENE... POI SI SVITA... BUONA!

LA LORO TECNOLOGIA E' PROPRIO UN BRICOLAGE SENZA SENSO... UN'IMITAZIONE INTEGRALISTA E NEVROTICA DELLE CARABATTOLE DELL'IMPERO!

MOEBIUS 92 (27)

ECCO FATTO ... ORA SONO PERFETTAMENTE CONFORME AL REGOLAMENTO ... VADO AD OCCUPARMI DEL MOTORE!
MISTER! SEMBRA CHE LE CONDIZIONI DEL MECCANICO SIANO STAZIONARIE...
TANTO MEGLIO ... VISTO CHE NON RIENTREREMO COSI' PRESTO ... E POI NON POSSIAMO LASCIARE IL CAPO IN QUESTO MODO, IN MEZZO AL DESERTO ...
GIA' ... NON SAREBBE FACILE RITROVARLO ... DEL RESTO, SE VOLETE UNA MIA OPINIONE ... E' DIVENTATO PAZZO!
TEL
TEL

COME, PAZZO?
CHI ALTRO PUO' AVER SABOTATO LA RADIO? E PERCHE' FARE UNA COSA SIMILE? NO!... E' DIVENTATO PAZZO!...
A MENO CHE ...

SIAMO A POSTO!... IL CAPO IMPAZZITO! IL MECCANICO FERITO ... IL MARCONISTA MORTO ... IL FLYBUS IN PANNE ... SENZA PARLARE DEI MOSTRI CHE SI TRASFORMANO IN PALLONI ...
ASPETTI, C'E' QUALCOSA DI PIU' INQUIETANTE!... IO CREDO CHE LA MORTE DEL MARCONISTA E IL SABOTAGGIO DELLA RADIO POSSONO SIGNIFICARE SOLO CHE IL CAPO, LUNGI DALL'ESSERE IMPAZZITO, HA CERCATO SOLO DI TAGLIARE LA COMUNICAZIONE CON LA CITTA'-NIDO.
?!

MA QUESTO NON HA SENSO! PERCHE'? MI DICA PERCHE'!? E PERCHE' SI DOVREBBE NASCONDERE?... E DOVE?!... BAH!
SI', PERCHE'?... QUANTI MISTERI! COME QUEL NON-NIDO CHE SEMBRA CADUTO DAL CIELO!... VEDIAMO COME SE LA CAVA!

♫
MOEBIUS 92
29

FUNZIONA!

TEC

MOEBIUS 92 (30)

C'E'... C'E' RIUSCITO!
UHM...

MERDA! SE NE VA!

ECCO FATTO! UNA SEMPLICE OSSIDAZIONE DELLA COPPIA ROTATORIA... UN GIOCO DA RAGAZZI!

BENE... ADESSO NON MI RESTA ALTRO DA FARE CHE ATTERRARE!

IMPROVVISAMENTE STEL PENSA CHE I NASI-LUNGHI, GIU' IN BASSO, DEVONO SENTIRSI TRADITI... AD UN TRATTO PENSA..."FUGGIRE!"... MA DOVE? ...SOLO LORO CONOSCONO LA DIREZIONE DELLA CITTA'-NIDO... E POI... ABBANDONARLI IN QUEL MODO, IN PIENO DESERTO... CON UN FERITO... NO...
...NON POSSO FARLO!
MŒBIUS 92 31

AHHH! CHE BELLO SENTIRE ANCORA UNA MACCHINA VIBRARE SOTTO I MIEI PIEDI!

CHE DISASTRO!
SIAMO FOTTUTI!
IL NON-NIDO CI HA FREGATO!
I NON-NIDO SONO DEGLI ANIMALI ... E IN PIU' NON ABBIAMO FATTO IL NOSTRO DOVERE, CIOE', STERMINARE QUEL PORCO SENZA TROPPE STORIE!...

FORSE SONO DEGLI ANIMALI, MA QUELLO E' RIUSCITO IN OGNI CASO A RIPARARE IL GUASTO E ... E ...

MOEBIUS 93 32

IL FLYBUS FLUTTUA SILENZIOSAMENTE, I TRE NASI-LUNGHI RESTANO MUTI E SORPRESI... IL SOLE E' SEMPRE ALTO NEL CIELO!...

?
?
CHE NESSUNO SI MUOVA! MANI IN ALTO!!
?
?

ASCOLTATE BENE!...
SIETE TUTTI MIEI PRIGIONIERI... IL PRIMO CHE FA RESISTENZA LO UCCIDO!
CHI E' QUELLO?...
UHM... COME TEMEVO... LA PATERNA TORNA ALL'ATTACCO!...
NO SO, MA...
E'... SI DIREBBE... IL CAPO... NO, NON E'...
MOEBIUS 93
34

TU!... NON-NIDO!... NON CERCARE DI AVVICINARTI AL FLYBUS!...

E' PAZZO!
SALTA!
SI UCCIDERA'!
EHI!

E' INAUDITO!
?!
E' IL CAPO!
MA... ?!
MOEBIUS93 35

SONO IO! DICIAMO CON QUALCOSA IN PIU'... AH! AH! AH!
PORTATE IMMEDIATAMENTE IL NON-NIDO NELLA CELLA DI DETENZIONE !... CON L'ALTRO!

FORZA!... CAMMINI! PIU' VELOCE!...
DOVRESTE PENSARCI DUE VOLTE PRIMA DI OBBEDIRE A QUEL... PERSONAGGIO... NON E' QUELLO CHE SEMBRA!... E' POSSEDUTO DA UN'ENTITA' CHE NON PROMETTE NIENTE DI BUONO...! CREDETEMI!...
E' VERO... HA VISTO, MISTER ?... AVEVA UNA COSA SULLA TESTA... COME UNA SPECIE DI BESTIA...
EHM... HO VISTO... HO VISTO... SE NE PARLERA' PIU' TARDI.

EHI! NON-NIDO!... SVEGLIA... LE PORTIAMO UN COMPARE.

E FATE I BUONI, TUTTI E DUE!
MOEBIUS 93
36

GUARDATE!...
STA BALLANDO??
E' VERO! E' STRANO!
CHE SITUAZIONE!... MAI VISTA UNA COSA SIMILE! NON POSSIAMO DI CERTO RIBELLARCI!
E' DI SICURO NON-REGOLAMENTARE... SBAGLIO?
IL CAPO E' SEMPRE STATO STRANO... MA STAVOLTA HA PASSATO IL LIMITE... AVETE VISTO?... HA ABBANDONATO LA SUA TENUTA...
... E L'ANIMALE CHE HA IN TESTA... SI DIREBBE UNA SPECIE DI LUCERTOLA...
CHE ORRORE!
ZIF
TARMMM
E ORA? CHE ACCIDENTI FA? PER IL NIDO!
E' MOLTO... STRANO!!
SECONDO ME VUOL DIRE CHE E' IMPAZIENTE E CHE DOBBIAMO ANDARE LI'!
MOEBIUS 93
37

PRIMA COSA: SBARAZZARSI DI QUESTA MASCHERA SCHIFOSA!... ADESSO CHE LA PATERNA E' TORNATA, NON VALE PIU' LA PENA DI FARE SFORZI DI SOCIALIZZAZIONE.
CHE NE PENSI, MIO COMPAGNO D'AVVENTURA?
NNNGGG! ACCIDENTI! NON E' POSSIBILE!
OUCH!... ANF! TIRO!...! GNNKHH!... SPINGO! AHI! ASSURDO! MI!!! STRAPPA LA PELLE!!! AHI!!!
AUGHH!! AHIA!!!
SALVE ... MI CHIAMO STEL ...
...UHM... DI POCHE PAROLE!
MOEBIUS 93 (38)

LA PATERNA E' STATA ASSASSINATA !!!
COSA?

ASSASSINATA !??
MA... E LA CITTA'-NIDO ?...
CADUTA IN MANO AI TRADITORI... PERDUTA...

PER IL NIDO... E'... E' SPAVENTOSO !
DEI TRADITORI ??
PROPRIO COSI' !
LA CITTA'-NIDO... PERDUTA... C'E' FORSE UN RAPPORTO CON LA MORTE DEL MARCONISTA E IL SABOTAGGIO ?!

LA MORTE DEL MARCONISTA E' STATA UN INCIDENTE... IL CAPO E' STATO PRESO DAL PANICO, MENTRE IL MIO ORDINE TELEPATICO ERA DI MANTENERE IL FATTO SEGRETO FINO AL MIO ARRIVO ! QUANTO ALLA DISTRUZIONE DELLA RADIO... E' STATA OPERA MIA...
LE GRIDA DI VITTORIA DEI TRADITORI CHE MI HANNO ASSASSINATO HANNO CAUSATO IN ME UNA SCARICA EMOTIVA INCONTROLLABILE...
ASPETTI !... EHM... ALLORA LEI VUOL DIRE CHE NON E' IL... IL CAPO ?...
... E CHE INVECE... LEI E'... LA... LA PATERNA ?... EH ? MISTER ?!

ESATTO !
SONO LA PATERNA !

LA PA... LA PA... PA... PATERNA ?!....
COM'E' POSSIBILE ??
MA... SE LA PATERNA E' STATA ASSASSINATA... COM'E' POSSIBILE ?... E... QUELLA LUCERTOLA ?!.. CHE SIGNIFICA QUELLA LUCERTOLA ?
MOEBIUS 93
39

UOMINI SENZA FEDE, E' STATO DISTRUTTO L'INVOLUCRO CHE MI OSPITAVA ... LA PATERNA, LEI, E' IMMORTALE.

NON IMPORTA QUALI FORMA IO ASSUMA ... IL MOSTRO O LA LUCERTOLA ... VOI MI DOVETE OBBE-DIENZA ... SONO IL VOSTRO DIO!.. SIETE SOLO I MIEI FIGLI IMBELLI!
ADESSO BASTA!... PORTATE NEL FLY-BUS IL FERITO E TUTTO IL MATERIALE CHE E' FUORI ... SI PARTE!

CHE DIREZIONE, O PATERNA ?
AD OVEST.

MA ... PATERNA. DISTRUTTA LA CITTA'-NIDO, NON ABBIAMO ALTRO POSTO DOVE ANDARE ...
LA PATERNA SA PREVEDERE L'IMPRE-VEDIBILE ... C'E' UN ALTRO NIDO ...
MOEBIUS 93 (40)

CI SIAMO... CI STIAMO MUOVENDO!... MA VERSO CHE DIREZIONE?

FORSE PER LA CITTA' NIDO?...

NO... SE ATANA L'HA VINTA E SCACCIATA, LA PATERNA NON CI TORNERA'!... ATANA!... OH, ATANA! SI DIREBBE CHE TUTTO CI PORTI L'UNO LONTANO DALL'ALTRA!

STIAMO PER ENTRARE NELLA ZONA INESPLORATA, PATERNA!... LE MONTAGNE OSTILI... I LAGHI DI FUOCO...
CONTINUA IN QUESTA DIREZIONE SENZA PORTI DOMANDE.

ACCONTENTATI DI OBBEDIRE ALLA PATERNA!...

...CIECAMENTE...
MOEBIUS93 41

UN VENTO VIOLENTO SI LEVA IMPROVVISO ...
SORVOLIAMO LE MONTAGNE OSTILI! TENETEVI FORTE!

DOBBIAMO GUADAGNARE ALTITUDINE!
IMPOSSIBILE!
... IL FLY-BUS VIENE SBALLOTTATO COME UNA VOLGARE FOGLIA.

ATTENTO, IMBECILLE! RISCHIAMO DI SFRACELLARCI CONTRO LE PARETI DI ROCCIA!
FACCIO DEL MIO MEGLIO, O PATERNA! E' IL FLY-BUS CHE MANCA DI POTENZA!
MOEBIUS 93
42

!?
CCRASHK
ABBIAMO TOCCATO UNA ...
ATTENZIONE!
MOEBIUS93 43

EEEK!
RADDRIZZA! RISCHIAMO DI SFRACELLARCI !!

MI... MI SCHIACCI, AMICO!...

I LAGHI DI FUOCO !!
MOEBIUS 93
44

NOO!!

ATTEN-ZIONE!!

EHI!

IDIOTA!...

ATTERRA COL FLY-BUS SULL'ISOLA, LAGGIU'!

QUELLA?

NO!... L'ALTRA!... E METTITI BENE AL CENTRO!...

MOEBIUS 93 45

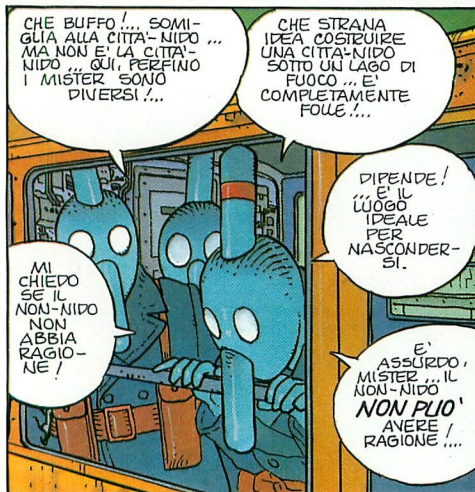
PIANO! ECCO!
... MI RACCOMANDO ... PROPRIO AL CENTRO DELL'ISOLOTTO ...

GUARDATE! UN LAGO DI LAVA IN FUSIONE!!
CHE INTERESSANTE ... APPROFITTIAMONE PER RILASSARCI UN ATTIMO ... SCENDIAMO A VEDERE ...
BUONA IDEA, MISTER! ANDIAMO!
EHI!... TORNATE A POSTO E TAPPATE ... IL NASO!

FA CALDO!
VOLEVO SOLO DARE UN'OCCHIATA, O PATERNA, SU QUESTO ...
HO DETTO DI STARE ZITTI!...
STIAMO ZITTI, O PATERNA!
EHIII!? STIA... STIAMO AFFONDANDO!
MOEBIUS93 46

LA NUOVA CITTA'-NIDO !!!
SILENZIO !!
MOEBIUS 93
47

... BENVENUTA, O AMATA PATERNA... ORSU', CALPESTA CON ARDORE IL SUOLO DELLA TUA NUOVA CITTA'!... SI' CHE I NOSTRI CUORI ESPLODANO DI GIOIA REGOLARMENTE ...
COS'E' QUESTO FRASTUONO ?
UN ORGANO PRE-EGIRIANO!... LA MIA MUSICA PREFERITA!...
AHH!... CHE BELLO!... IL COMITATO D'ACCOGLIENZA DEL NUOVO NIDO HA FATTO LE COSE MAGNIFICAMENTE, O PATERNA!
SILENZIO VOI TRE!
I TUOI FIGLI IMBELLI TI SALUTANO, O PATERNA!... UN'ALLEGRIA CIVILE E CONFORME ALLE LEGGI FA VIBRARE IL NOSTRO LUNGO NASO!
BASTA!... MISTER!... PER FAVORE ...
ANDIAMO!
MOEBIUS 93 48

FIGLI IMBELLI!... IO SONO LA VOSTRA PATERNA!... SONO VENUTA PERCHE' ABBIAMO UN'OPERA DA COMPIERE!...
FAREMO UNA GUERRA SANTA CONTRO GLI USURPATORI... PER RICONQUISTARE LA CITTA'-NIDO ORIGINALE... E SOPRATTUTTO... SOPRATTUTTO, FIGLI IMBELLI, CI APPROPRIEREMO DELLA TOTALITA' DI EDENA!
O PATERNA, LA CITTA'-FIGLIA E' FIERA DI ACCOGLIERTI...
PATERNA!
ALFINE SEI GIUNTA!...
OH, PATERNA!
PATERNA!
DA QUESTA PARTE, O BENEAMATA PATERNA... TI ABBIAMO PREPARATO DEGLI APPARTAMENTI.
O AMATA PATERNA!
TI ASPETTAVAMO DALLA CADUTA DELLA CITTA'-MADRE!
CHE BUFFO!... SOMIGLIA ALLA CITTA'-NIDO... MA NON E' LA CITTA'-NIDO... QUI, PERFINO I MISTER SONO DIVERSI!...
CHE STRANA IDEA COSTRUIRE UNA CITTA'-NIDO SOTTO UN LAGO DI FUOCO... E' COMPLETAMENTE FOLLE!...
DIPENDE!... E' IL LUOGO IDEALE PER NASCONDERSI.
MI CHIEDO SE IL NON-NIDO NON ABBIA RAGIONE!
E' ASSURDO, MISTER... IL NON-NIDO NON PUO' AVERE RAGIONE!...
L'ANGOSCIA MI ASSALE!... COME SE IL MONDO A NOI FAMILIARE FOSSE DISSOLTO PER SEMPRE!... COSI'!... PUFF!...
E' VERO... SUCCEDONO COSE STRANE!... PER ESEMPIO, LA PATERNA... IO, IO LA TROVO STRANA!... SI', STRANA!... NO?
E' LA VITA STESSA AD ESSERE STRANA, MISTER!... MA ORA ANDIAMO!... CI FANNO SEGNO DI SCENDERE!...
... E VOGLIA LA PATERNA CHE IL NON-NIDO ABBIA TORTO... UHM...
MOEBIUS 49

ECCO QUALCUNO!... FINALMENTE!...
CLACK!

IO E IL MIO COMPAGNO QUI CI CHIEDEVAMO SE VOLEVATE FARCI CREPARE IN QUESTA TANA PER TOPI!
VOGLIA SEGUIRMI, MISTER!

...E SI RIMETTA IMMEDIATAMENTE LA FACCIA!!...
LA PATERNA VUOLE VEDERLA!

MA QUELL'ALTRO? ...LO LASCIATE NELLA CELLA?...
OH, QUELLO!?... E'UN NON-NIDO ORDINARIO, MISTER... UN SEMPLICE PASSAGGIO NEL CONDIZIONATORE LO RIMETTERA' A NORMA DI REGOLAMENTO... UNA E'QUIPE SPECIALIZZATA SI OCCUPERA' DI LUI...

SALGA A BORDO DI QUESTO G-VA, MISTER. MISTER L'ACCOMPAGNERA'!
MOEBIUS 93 50

STRAORDINARIO !... UNA CITTA' MODERNISSIMA NASCOSTA NEL CUORE DI QUESTO PIANETA SELVAGGIO ...
ATTRAVERSEREMO IL CENTRO DEL NIDO.

L'HOTEL DE LA VILLE ...

... I LAVORI NON SONO COMPLETAMENTE FINITI ...

SIAMO ARRIVATI, MISTER! SE VUOLE SCENDERE, ADESSO!
MOEBIUS 53

METTA LA MANO SUL TRIANGOLO, NON-NIDO !...
LA MIA MANO ?... SUL TRIAN-GOLO ?...

?!
MOEBIUS 93 54

ACCI-
DENTI !...

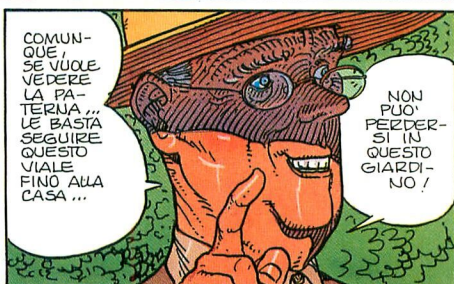
CHE
MERAVIGLIA !

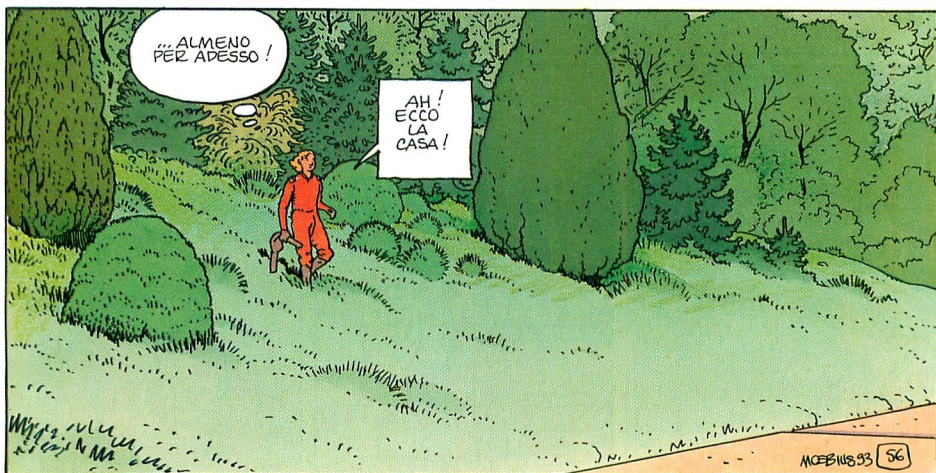
CHE
BELLO !

?
MOEBIUS 93
55

PATERNA?

LA PATERNA? LEI SCHERZA, MIO GIOVANE AMICO! COME VEDE SONO SOLO IL GIARDINIERE!
IL GIARDINIERE?

MA CERTO!... CHI CREDE CHE SI OCCUPI DI TUTTI QUESTI RODODENDRI, DELLE ORTENSIE, DEGLI EUCALIPTI, DELLE MAGNOLIE ?... E CHI SEMINA, POTA, INNESTA, PIANTA ECC ?... DICA UN PO'?

COMUNQUE, SE VUOLE VEDERE LA PATERNA... LE BASTA SEGUIRE QUESTO VIALE FINO ALLA CASA...
NON PUO' PERDERSI IN QUESTO GIARDINO!

INVECE STIA ATTENTO AI CORRIDOI DELLA CASA, MIO GIOVANE AMICO, LI' RISCHIA DAVVERO DI PERDERSI!
TUTTO QUESTO FA PARTE DEL GIOCO DELLA PATERNA... E NON VEDO COME POSSO EVITARLO!...

...ALMENO PER ADESSO!
AH! ECCO LA CASA!
MOEBIUS 93
56

ENTRA, STEL!... TI ASPETTA-VAMO!
NO!
NON E' POSSI-BILE!...
MŒBIUS 93
57

LA SORPRESA DI STEL E' INTENSA...
TROLLOPEN!
SIEDITI... TI VA DI BERE QUALCOSA?

TROLLOPEN!! ...MA... COM'E' POSSIBILE?.. L'ULTIMA VOLTA CHE TI HO VISTO ERAVAMO SU "PALLA DA BILIARDO" E STAVAMO PER IMBARCARCI A BORDO DELLA PIRAMIDE!

OTTIMO, STEL! ...HAI BUONA MEMORIA!

MA NON E' ANCORA IL MOMENTO DI PARLARE DEL TEMPO ANDATO... NICOLE SI OCCUPERA' DI TE COME UNA VERA BALIA... DEVI ESSERE STREMATO!
IO... IO NON CAPISCO...

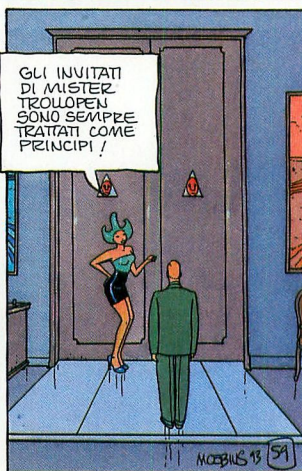
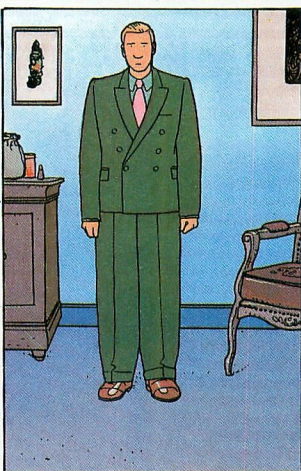
ACCIDENTI! IL GIOCO DELLA PATERNA SI FA DIFFICILE DA SEGUIRE...
LE HO FATTO PREPARARE UN BAGNO CALDO E PROFUMATO!...

UN BAGNO?!...
NON E' UN LUSSO SUPERFLUO, MISTER... LEI PUZZA COME UNA CAPRA, MIO CARO!
MOEBIUS 93
58

PERFETTO!
EMILE, SAPEVAMO DI POTER CONFIDARE NELLE SUE FORBICI MAGICHE!

DODICI CAMICIE ARVANITAS...

SCARPE JOHNSON & JOHNSON...
IL MEGLIO DEL MEGLIO, MIO CARO!

MAGNIFICO!

GLI INVITATI DI MISTER TROLLOPEN SONO SEMPRE TRATTATI COME PRINCIPI!
MOEBIUS 93 59

NON SI PERDA TRA LA FOLLA, MI RACCOMANDO!

CHE CASINO!
L'AMBIENTE E' SUPER CALDO!

CHE ACCIDENTI DI MUSICA E' QUESTA?
AUTENTICO ROCK ANTICO!!

STEL! AMICO MIO!.. SEI VENUTO!...

VIENI!... ANDIAMO IN UN ANGOLO PIU' TRANQUILLO.
MOEBIUS93 60

ALMENO POTREMO PARLARE.

UHM ... ANDIAMO PIU' AVANTI. QUI E' UN BORDELLO!

BELLA "FIESTA", EH ?!

EHI, TU! NON-NIDO!!

FRATELLO! NON MI RICONOSCI?...
IO NON...
MA SI'... CERTO! COM'E' POSSIBILE? ... IO ...
STEL!

SONO I MIRACOLI DELLA RIPROGRAMMAZIONE, FRATELLO... EHM... LA VIA DEL REGOLAMENTO!
LA VIA DEL REGOLAMENTO?
STEL!
ADESSO DOBBIAMO ANDARE...

... E TU PIANTALA DI IMPORTUNARE IL MIO INVITATO ... D'ACCORDO?...
D'ACCORDO!
MOEBIUS 93
61

...POI IL RISVEGLIO... QUI, SU QUESTO PIANETA DI PAZZI... VENTI UMANI ISOLATI IN QUESTO MONDO SELVAGGIO... E UNA LOTTA SENZA SPERANZA PER SOPRAVVIVERE IN UN MONDO SENZA MEDICI, SENZA TECNOLOGIA, SENZA SINTESI, SENZA NULLA...

E POI, UN GIORNO, ABBIAMO SCOPERTO IL NIDO ... SI', IL NIDO !... E NON CHIEDERMI COME E' ACCADUTO... E' STATO COME PER LA PIRAMIDE ... UN MISTERO ! MA NOI L'ABBIAMO USATO SUBITO ... E PRESTO, GRAZIE ALLE ISTALLAZIONI TECHNO, ABBIAMO POTUTO CREARE CIBO DI SINTESI, LE CELLULE DI CLONAZIONE PER LA RIPRODUZIONE ... INSOMMA, TUTTO IL NECESSARIO ...
PECCATO CHE TU NON ABBIA VISTO LA CITTA'-MADRE ... ERA UN BEL LAVORO.

MA COME SPIEGHI LA TUA PRESENZA QUI ?... QUANTO TEMPO E' PASSATO DA QUEGLI EVENTI ?
MILLE ANNI TONDI TONDI...
... MA LA TUA E' UNA BUONA DOMANDA !... E' DA LI' CHE LA STORIA HA PRESO UNA SVOLTA DELIRANTE ... COL PASSARE DEL TEMPO, DA UNA SQUADRA DI VENTI SIAMO RIMASTI IN DUE ...

IO E IL GIOVANE ORAN SILVERBERG CHE SI OCCUPAVA DELLA MANUTENZIONE SULL'ASTEROIDE ... DOPO UN CENTINAIO D'ANNI CI SIAMO DOVUTI ARRENDERE ALL'EVIDENZA: NON POTEVAMO MORIRE ! UN ALTRO MISTERO !... POI CI SONO STATI GLI INCUBI !... QUEL PORCO DI BURG CHE VENIVA A PERSEGUITARCI !...

AH! CONOSCI BURG ?...
E' UN PO' CHE CONOSCO QUELLA SPECIE DI FANTASMA, SI' !... ME NE HA FATTE PASSARE !... "IL DIO STEL E LA DEA ATANA ARRIVERANNO ... BLA BLA BLA ..."

PERCHE', ANCHE A TE HA FATTO LO SCHERZETTO ?...
SI' ... CIOE' ... EHM ... MI E' APPARSO IN SOGNO.
QUEL PORCO PER POCO NON MI RENDEVA PAZZO !...

FORTUNATAMENTE, LA SQUADRA DI MEDICI CLONATI HA FINITO PER TROVARE LA SOLUZIONE: MI HANNO IMMERSO IN UNA STASI ONIRICA SINTETICA, GRAZIE ALLA QUALE POTEVO CONTINUARE A DIRIGERE IL NIDO E TUTTI I CARI MISTER !... NON POTEVA ROMPERMI LE PALLE PER L'ETERNITA' !
E IL GIOVANE ORAN ?
MOEBIUS 93
63

OH, ORAN ... S'E' FATTO PRENDERE DA BURG, GLI INCUBI L'HANNO RESO PAZZO! UN ALTRO BOURBON ?... NO, EH ?... PECCATO !... QUESTO E' DI VERA SINTESI! NIENTE A CHE VEDERE CON IL SURROGATO CHE BEVONO I NASI-LUNGHI !...
SI'... ORAN... SI ERA MESSO IN TESTA CHE NOI AVEVAMO CREATO IL NIDO ATTRAVERSO IL CAMPO PSICOMORFO DEL PLASMA PLANETARIO DI EDENA SOLO PER LA NOSTRA INCONSCIA PAURA COLLETTIVA ... E CHE ERA UNA SPECIE DI CANCRO DEL QUALE DOVEVAMO SBARAZZARCI AL PIU' PRESTO ...

E ALLORA CHE TU HAI FATTO ?...
CHE VOLEVI CHE FACESSI ?... HO CERCATO IN TUTTI I MODI DI CURARLO ... GLI HO ANCHE OFFERTO DI CONDIVIDERE LA MIA STASI ... MA NIENTE DA FARE ... QUEL DEMENTE HA ANCHE SCRITTO UN LIBELLO MISTICO-PRETENZIOSO: "IL LIBRO DELLA PIRAMIDE" PER POI SCAPPARE VERSO L'ESTERNO, DIVENENDO COSI' IL PRIMO NON-NIDO DELLA STORIA DI EDENA.

TU L'HAI UCCISO!

MACCHE' !... SECONDO ME DEV'ESSERE CREPATO NELLA FORESTA. DIVORATO DALLE FORMICHE-TALPE!
CAPISCO!

TROLLOPEN!

SI', STEL ?... COSA VUOI SAPERE ANCORA ?...
CHE VUOI DA ME? ... PERCHE' QUESTA FARSA? ... PERCHE' QUELLA FINTA FESTA ?...
MOEBIUS 93
64

HAI RAGIONE... QUELLA FESTA E' FINTA!...
...QUALCHE NON-NIDO RIPROGRAMMATO...

...QUALCHE NASO-LUNGO RIMODELLATO...
...MA SONO SEMPRE STATO UN FAN DELL'ERA PRE-SPAZIALE !!!

...IL ROCK, ECCETERA... MA ADESSO TI DEVO DIRE UNA COSA, VECCHIO MIO!...

...MA PRIMA DEVO MOSTRARTI UNA COSA... VIENI A VEDERE!...

EHI!... CO-S'E' QUESTA COSA?...
QUESTA "COSA" E' UN RADAR SUBONIRICO.
UN COSA?!...

UN'ANTENNA CHE PENETRA NELLE VISCERE INFUOCATE DI EDENA.

"LE VISCERE INFUOCATE DI EDENA"! ACCIDENTI! E CHE DOVREI FARE IO?...
MOEBIUS93 65

TU FARAI DA ESCA !!
?
DA ESCA ?

CHE STORIA E' QUESTA ?... E POI CHI VORRESTI ... EHM ... PESCARE ?
BE'... ATANA, CHE DOMANDE! ... CHI ALTRO POTRESTI ATTIRARE ?

MALEDETTO PORCO !
TSK TSK !...

ALL'INIZIO AVEVO PENSATO A QUESTA TRAPPOLA PER IL NOSTRO AMICO BURG ... MA L'ARRIVO DI ATANA HA SCONVOLTO L'ORDINE DELLE PRIORITA' ... E ADESSO IO CONTO SU DI TE PER FARLA GIUNGERE FINO AL RADAR .
TROLLOPEN, O PATERNA CHE TU SIA ... SEI PAZZO SE CREDI CHE IO FACCIA UNA COSA SIMILE !

MA CERTO !

TRANQUILLO ! NON DOVRAI FARE NULLA !

DOOM

GRANDE UNIVER-SO ! L'HO UCCISO !
MOEBIUS 93
66

TROLLOPEN! TROLLOPEN! IO ... MI DISPIACE ... NON ...
...IO NON... MA ?!...

?
CRRRRR

CRRR

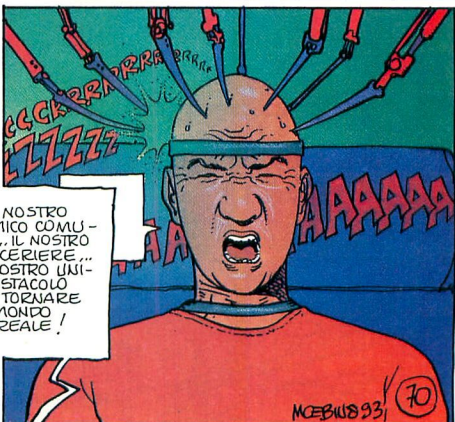
MOEBIUS93 67

NELLE PROFONDITA' DELLA CITTA'-FIGLIA.
LASCIATEMI !!
TROLLOPEN!
NON PREOCCUPARTI! ... SONO QUI!... ANDRA' TUTTO BENE.
MOEBIUS93
68

TROLLOPEN! FERMATI!!
LASCIATI ANDARE!... SARA' LA TUA UNICA LIBERTA D'AZIONE DA ORA IN POI!

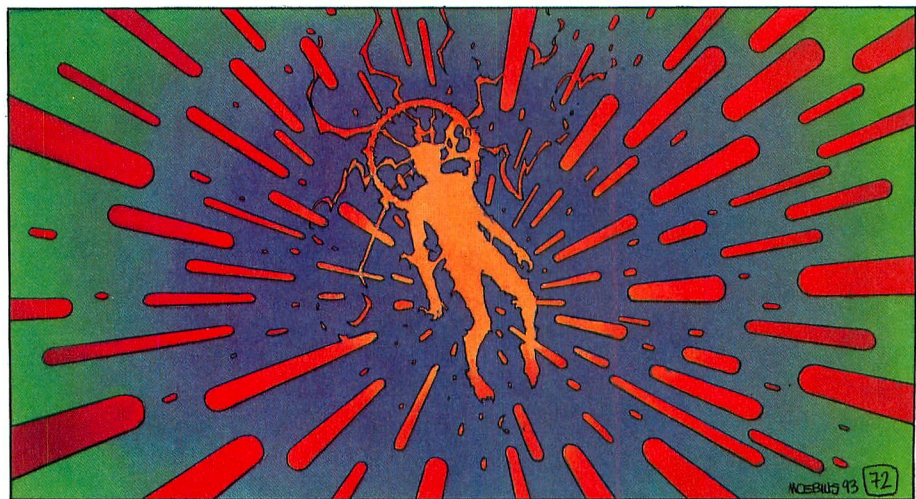
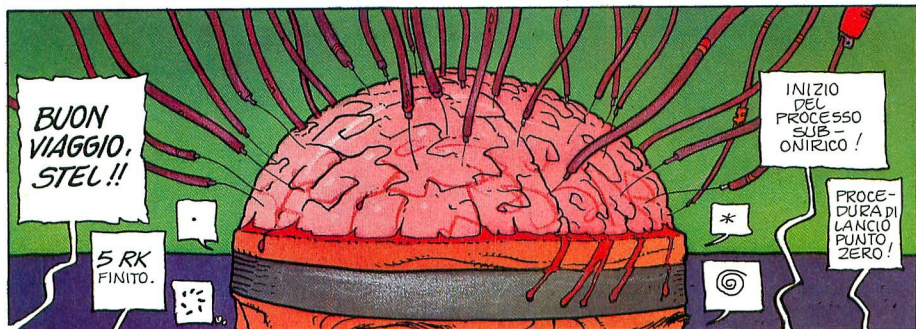
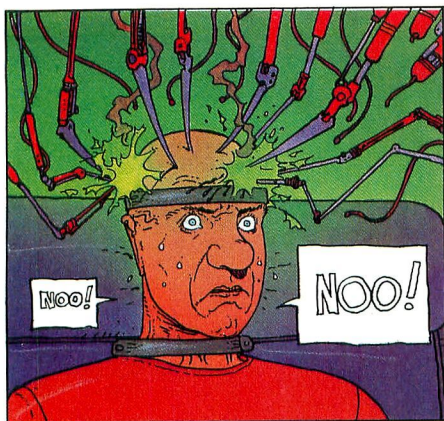
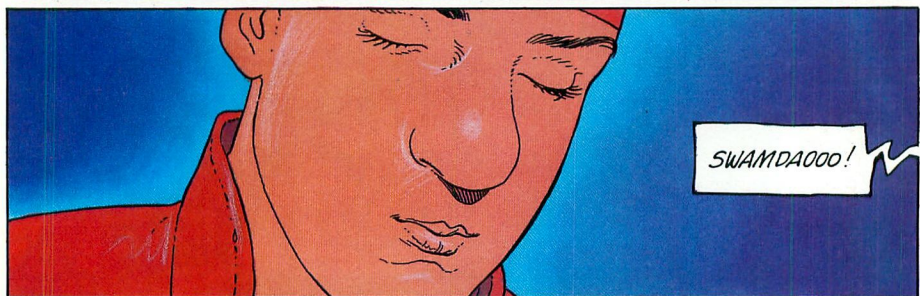
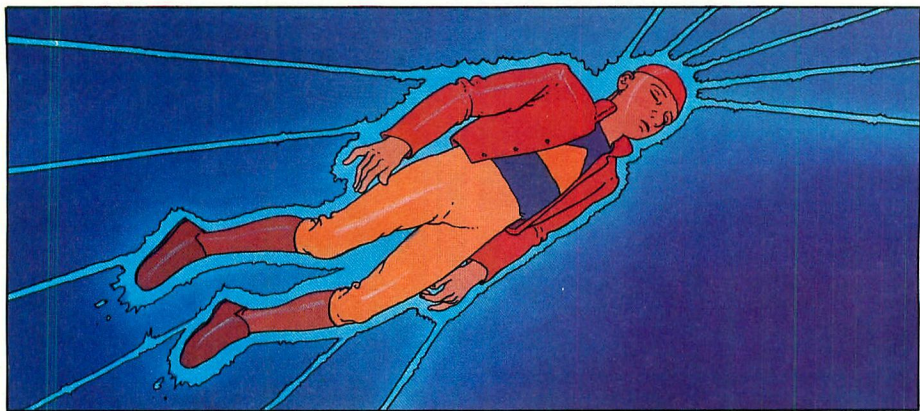
E' TUTTO PRONTO PER IL LANCIO?
SI', O PATERNA! L'ABITACOLO E' ATTIVATO A 2 RK!

AZIONE!!
NO!
CALME, STEL!... CALMA!...
MOEBIUS 93
69

GLI STRUMENTI ROBOTIZZATI SPUNTANO DA OGNI PARTE... NELL'ABITACOLO REGNA UN FREDDO GLACIALE.
NOO!
NON PUOI FARCI NULLA, STEL!... ENTRERAI IN UN GRANDE SOGNO.
SENSORI IN AZIONE!
IN POSIZIONE!
COORDINATE SU 3 RK!
DIO DEL GRANDE UNIVERSO!... QUESTA MACCHINA HA DEL MALEFICO... LA SENTO PENETRARE IN ME, FINO AL MIDOLLO!
SIFFFFF...
DOOL
RAK
CLIK
ROOOOK
TOCK
TOK
KILIKK
ZOTCXX
TRIIIIC
RICORDATI CHE NON CE L'HO AFFATTO CON TE E ATANA!... VOGLIO SOLO PROTEGGERVI DALLE MANOVRE DEL MAESTRO BURG... E' LUI IL VERO DEMONE DI EDENA.
IL NOSTRO NEMICO COMUNE... IL NOSTRO CARCERIERE... IL NOSTRO UNICO OSTACOLO PER TORNARE AL MONDO REALE!
MOEBIUS 93
70

ZzzRRR RRRR...
NOOOoo
MOEBIUS 95
71

NOO!
NOO!

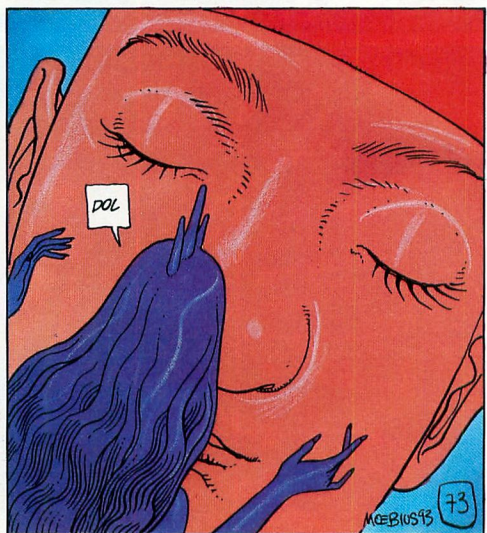
AAAAAAARR

BUON VIAGGIO, STEL!!
5 RK FINITO.
INIZIO DEL PROCESSO SUB-ONIRICO!
PROCEDURA DI LANCIO PUNTO ZERO!
*

MOEBIUS 93
72

SWAMDAOOO!

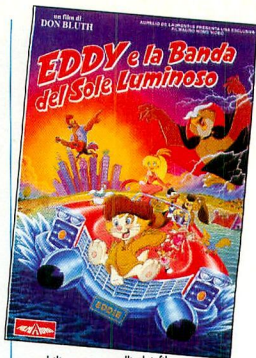
OCHANDAI... OLLLL
SWANIIII

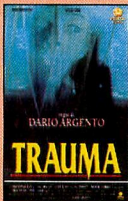
DOL
MOEBIUS93
73

FINE DEL QUARTO EPISODIO ...

Don Bluth colpisce ancora

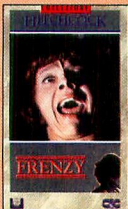
di Roberto Genovesi

Chanticleer è un gallo bello e desiderato dalle gallinelle della fattoria. Con quel ciuffo e quella voce che rifà il verso al mitico Elvis fa restare tutti a bocca spalancata e, quel che più importa, riesce ogni giorno a far sorgere uno splendido sole.

Ma un giorno Chanticleer lascia la fattoria per far fortuna in città come cantante rock e il sole non sorge più alla fattoria dove regna il terrore del grande gufo, il re dell'oscurità. Toccherà al piccolo Eddy, un bimbo trasformato in un delizioso gattino bianco e ai suoi amici animali ritrovare il gallo canterino per far tornare il sole a splendere sulla grande fattoria e salvare i suoi genitori.
Con *Eddy e la banda del sole luminoso* Don Bluth torna a farci sorridere e divertire. I suoi cartoon sono sempre scoppiettanti di colori, comicità e personaggi che sanno bene interpretare le differenze tra bene e male che piacciono ai bambini. Il papà di Fivel, che giovanissimo fece le valigie lasciando la Disney per Dublino, ha di nuovo fatto centro anche se *Eddy e la banda del sole luminoso* non è certo il suo film migliore.
Sono lontane le atmosfere magiche dello splendido *Brisby e il segreto di Nimh* così come sono lontane le esilaranti trovate e le figure caricaturali del ciclo di Fivel, ma per 71 minuti Eddy e la sua ciurma ci fanno sorridere e divertire e questo è quello che conta. Di fronte ai tratti morbidi e vellutati del piccolo micio di Don Bluth ci domandiamo come possa aver fatto la Disney a lasciarsi sfuggire quello che probabilmente è il miglior realizzatore di cartoon attualmente in circolazione. Probabilmente lo staff di Don Bluth non ha nulla da invidiare a quello della potente Disney.
L'unico terreno sul quale i due team sono lontani ancora anni luce è quello delle colonne sonore. I brani musicali degli eredi del buon Walt sono davvero insuperabili mentre quelli dei film di Bluth qualche volta non hanno sufficiente mordente. Forse solo la colonna sonora di Jerry Goldsmith proprio in *Brisby e il segreto di Nimh* riesce a reggere il paragone con quelle degli ultimi film d'animazione della Disney. Quanto al resto il mago irlandese dei cartoni animati dimostra che non basta avere a disposizione un computer per rendere credibile un disegno animato. Se Don Bluth avesse potuto utilizzare i potenti mezzi della Disney per sviluppare le sue idee chissà cosa vedremmo...
Eddy e la banda del sole luminoso, Columbia Homevideo, noleggio e vendita, 71', regia di Don Bluth.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.

TRAUMA
Penta Video, 110', regia di Dario Argento.
Trauma non è sicuramente il miglior film di Dario Argento. Lontano dalle atmosfere surreali di *Phenomena*, dai ritmi serrati di *Opera* e dagli intrecci diabolici di *Profondo Rosso*, questo nuovo thriller che vede per la prima volta Asia Argento diretta dal padre, non riesce mai a catturare lo spettatore a causa di una sceneggiatura annoiata e scontata. Anche nella regia Argento non sembra essersi impegnato molto con inquadrature e "trucchetti" che ricordano molto i suoi primi film ma che oggi, per forza di cose, non possono più avere lo stesso effetto.

AMORE PER SEMPRE
Warner video, 103', regia di Steve Miner.
Non sappiamo come se la caverà Mel Gibson nelle vesti di James Bond (sembra lui il candodato più probabile a ricoprire questo ruolo nei nuovi episodi tratti dalla serie ideata da Ian Fleming) ma per intanto lo troviamo coinvolto in simpatiche commedie come *Amore per sempre*. La pellicola non vuole avere la pretesa di essere un capolavoro ma una regia sapiente e una trama non eccessivamente portata ad impegnare psicologicamente lo spettatore producono l'effetto combinato di realizzare cento minuti di piacevole intrattenimento.

IL PICCOLO GRANDE MAGO DEI VIDEOGAMES
Penta Video, 96', regia di Todd Holland.
Corey ha un padre in crisi ed una famiglia disastrata. Gli ostacoli da superare sono dunque moltissimi e sempre più difficili. Ma non è forse questo anche l'obiettivo di chi si cimenta in un videogame? E Corey, in fatto di videogame, è davvero un mago.
Il piccolo grande mago dei videogames è un film davvero piacevole e divertente. Lo sarà soprattutto per quelle migliaia di ragazzi e bambini che si appassionano davanti ad un computer ma anche per tutti coloro che amano le commedie brillanti dal risvolto umano.

FRENZY
CIC Video, regia di Alfred Hitchcock.
È sempre un piacere assistere ad un film di Alfred Hitchcock. Il piacere è ancora maggiore quando il film non è tra quelli costantemente riproposti dalla televisione. *Frenzy* non è tra le pellicole più famose del grande maestro del brivido ma non per questo di secondo piano. Un giallo costruito con i migliori criteri per sedurre il pubblico attraverso un misterioso caso di omicidio perpetrato con la cravatta di uno dei più noti club londinesi. *Frenzy* è piuttosto datato ma il tempo sembra non nuocergli. La sapiente mano del buon Alfred ha l'effetto del buon vino: più passa il tempo e più si apprezza.

Un alieno in miniatura

di Pierfilippo Siena

La firma britannica Halcyon, importata in Italia in esclusiva dalla Bradicich Korps S.a.S. di Torino, ha ottenuto i diritti per produrre e commercializzare sotto forma di kit in scatola di montaggio tutti i veicoli e le creature apparse in "Alien", "Aliens" ed "Alien 3", le pellicole costituenti la trilogia cinematografica incentrata sulla lotta senza quartiere intrapresa dalla coraggiosa tenente Ripley della Weyland Yutani Corporation contro gli spietati alieni partoriti dalla fantasia e dal magico aerografo dell'illustratore svizzero H.R. Giger.

Diversi modelli proposti dalla Halcyon sono stati stampati in vinile mentre altri in plastica ad iniezione come nel caso di questo "Alien warrior with base & egg" apparso in "Aliens". Il kit, in scala 1/9, riproduce un guerriero alieno che si direbbe intento a proteggere un uovo contenente un "Face hugger", cioè uno di quei parassiti da incubo che nei film della serie si attaccano al viso della vittima per poi inseminarla attraverso il cavo orale.
L'alieno si compone di 23 pezzi stampati in una plastica piuttosto spessa e dura ma che non impedisce di apprezzarne i numerosi particolari i quali mettono bene in risalto la natura "biomeccanica" della creatura, la "biomeccanica" è quel concetto visivo così caro a Giger in base al quale le apparecchiature sembrano particolari organici mentre gli organismi hanno un aspetto meccanico. Purtroppo non esistono gli spinotti di riscontro sui semigusci che rappresentano busto, gambe, testa, escrescenze polmonari tubolari, coda, braccia e uovo. Bisognerà quindi prestare la massima attenzione, nel momento di giuntarli, a non commettere errori se si sta utilizzando del cianoacrilato, collante che, volendo, può anche essere impiegato come stucco per chiudere le numerose fessure che inevitabilmente si presenteranno agli occhi del modellista nel corso del montaggio che è suddiviso dal foglio di istruzioni in sette fasi. Poichè, a parte queste poche raccomandazioni, l'assemblaggio non presenta altri problemi, ci possiamo concentrare ora sulla colorazione dell'alieno che si presta a diverse interpretazioni. Essendo di aspetto "biomeccanico", il colore della creatura deve essere lucido ma resta ancora da stabilire quale debba poi essere. Il costume da alieno indossato sul "set" di "Alien", primo film della serie, dallo studente della tribù Masai Bolaji Badejo, alto ben due metri e quaranta, era completamente translucido ma sfogliando le pagine di "La storia di Alien", un libro di Paul Scanlon e Michael Gross edito da Mursia sulla realizzazione del primo film, oppure di "Cinefex", la più importante rivista statunitense dedicata agli effetti speciali del mondo dello spettacolo, emergono realtà diverse e spesso contrastanti. Talvolta la creatura aliena sembra nera lucida e in altri momenti verde scurissimo. Dopo aver rivisto più volte le videocassette della trilogia, abbiamo infine deciso di spruzzare interamente il nostro modello (assemblato e dipinto da Rino Righi) di Gunmetal della Humbrol, serie Metal Cote, per poi praticare il "buffing", vale a dire la lucidatura di tutto il corpo con un panno che ha permesso di evidenziare in maniera ottimale le varie sporgenze e le sfericità della figura. Per quanto riguarda l'uovo, che nella realtà è trasparente al punto da lasciar intravedere al suo interno il "Face hugger", è stato usato il Matt Eggshell numero 97 ed il Matt Brick Red numero 70, sempre della Humbrol, per le "labbra" superiori mentre la base va anch'essa verniciata di Gunmetal in quanto riproduce una parte dell'habitat "biomeccanico" degli alieni. Sul tutto andrà poi stesa una mano di trasparente lucido. Il tocco finale avrebbe potuto essere costituito da qualche piccola goccia di silicone per simulare la bava emessa dall'alieno ma poichè nel kit la bocca è rappresentata chiusa e quindi risulta impossibile vedere la lingua retrattile abbiamo preferito lasciar perdere. Nella linea di modelli dedicati ad "Alien", "Aliens" ed "Alien 3" forse questo guerriero alieno è tra i kit meno spettacolari se paragonato a quelli in vinile in scala più grande, ciononostante rappresenta senza la minima ombra di dubbio una buona "palestra" nella quale esercitarsi prima di iniziare la costruzione di modelli stampati in materiali diversi ed ancora più impegnativi. Nei prossimi articoli infine esamineremo in dettaglio tutti gli altri alieni disponibili sul mercato ed i veicoli, come l'A.P.C. e la "Dropship", che sono apparsi nella trilogia cinematografica.

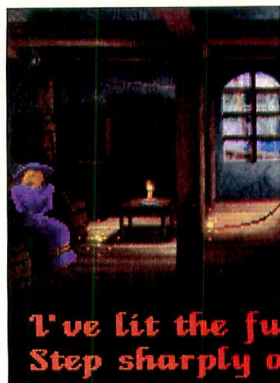
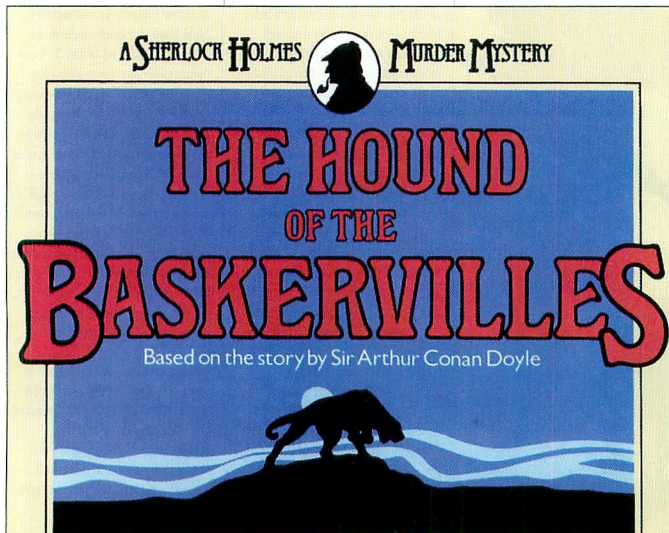
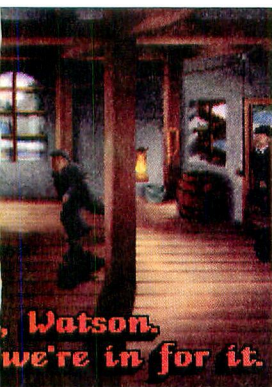
"Alien warrior with base & egg" in scala 1/9, Lire 75.000, art. Hal 04 prodotto dalla Halcyon, 22 Granams Croft, Merseyside L30 OPH Inghilterra, distribuito in Italia da Bradicich Korps S.a.S. Advanced Modelling Imports, via Mombasiglio 17c, C.a.p. 10136 Torino, tel. 011/390262, fax 011/365521.

Dai Docks di Londra alla realtà virtuale

di Roberto Genovesi

Intelligenza, intuito, cultura, una pipa calabash e un violino bene accordato. Grazie a queste caratteristiche inequivocabili Sherlock Holmes ha varcato la soglia della fantasia trasformandosi in un personaggio leggendario. Le sue celebri indagini sono diventate film, fumetti, cartoon, giochi da tavolo, roleplaying ed oggi anche videogiochi.

Proprio ad un gioco da tavolo, il famoso Consulting Detective tradotto qualche anno fa anche in Italia, sono ispirati i tre volumi per CD-Rom realizzati dalla Icom. Le tre scatole raccolgono tutte le avventure del gioco da tavolo recitate da attori in carne ed ossa. Le scene – comprese tutte le possibili varianti in base alle decisioni del giocatore – sono state digitalizzate e riportate sul computer. Quel che è venuto fuori è un vero e proprio film interattivo dove al piacere del gioco si unisce anche il gusto di rivivere le magiche atmosfere della Londra dell'800.

Sempre su CD-Rom la On Line Entertainment ha voluto proporre in versione ludica uno dei romanzi più popolari del ciclo di Sherlock Holmes: Il mastino dei Baskerville. Il sistema di gioco è molto particolare. Il giocatore ha accesso solamente agli appunti e alle prove collezionate dal fido Watson ed in base al materiale a disposizione deve poter trovare la soluzione del caso. Più che di un gioco si tratta dunque di un omaggio alle ambientazioni ideate da Sir Arthur Conan Doyle. Come i prodotti della Icom anche questo CD della On-Line è tutto in inglese.

Per chi non avesse la fortuna di possedere un CD o per chi preferisce le cosiddette *adventures* è assolutamente imperdibile lo Sherlock Holmes della Electronic Arts per PC tradotto in italiano e distribuito dalla C.T.O. Si tratta di una gigantesca avventura sullo stile dell'ormai famoso ciclo di Monkey Island in cui pesano decisamente le doti intuitive e riflessive del giocatore e, finalmente, vengono messi da parte caso e fortuna che invece sembrano gli elementi determinanti per molti videogiochi. Grafica eccellente, vastità di scenari, molteplicità di soluzioni e longevità fanno di questo videogioco da 18 mega di memoria uno dei prodotti più validi presenti sul mercato tra quelli ispirati alle indagini del detective londinese. E probabilmente anche l'unico consigliabile al vasto pubblico visto che gli altri – per prezzo e per mancanza di traduzione – sono dedicati piuttosto ad una cerchia

ristretta di appassionati. In un momento in cui l'interesse dei giovani si sta progressivamente spostando dai videogames "spara e ammazza", frenetici e di rapida fruizione, a quelli più sofisticati, elaborati e riflessivi, il personaggio di Sherlock Holmes sembra aver trovato nelle caratteristiche del PC lo spazio vitale per la migliore esaltazione.

RETROSPETTIVA: CIVILIZATION, NEI SECOLI DEI SECOLI

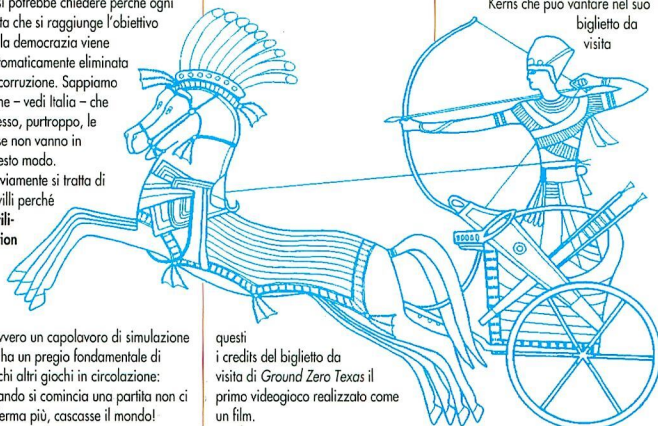
Costruire un impero dal nulla, conquistare il mondo, entrare nella storia.

Chi di voi, alzandosi la mattina e sorseggiando il primo caffè della giornata, non ha pensato a questi tre *facili* obiettivi come allo scopo della propria vita e non li ha appuntati sulla lista delle cose da fare assieme alla spesa e al pagamento delle bollette? Proprio per soddisfare le esigenze dei più, in grado di permettersi una *Panda* ma non di investire i propri risparmi nell'allestimento di un esercito, Sid Meier qualche anno fa ideò e realizzò **Civilization** passato alla storia videoludica e non come uno dei migliori giochi di simulazione politico-militare di tutti i tempi. La versione per computer è tanto particolareggiata quanto semplice da giocare e l'uso frequente del mouse al posto della tastiera rende il compito del giocatore ancora più semplice. All'inizio della contesa il giocatore può 'calibrare' il mondo sul quale tenterà le sue conquiste stabilendone l'estensione, il clima e il periodo storico di partenza. Il passo successivo consiste nella scelta del livello di difficoltà (5 in tutto), la civiltà di appartenenza (la scelta è tra 14 razze) e quante civiltà conviveranno tra loro nel corso del gioco (da 3 fino a 7). Ogni civiltà possiede una serie di conoscenze di partenza. Per esempio i Mongoli conoscono fin dall'inizio del gioco le tecniche dell'irrigazione, del bronzo e sanno costruire strade. Si parte con una carovana e lo scopo è quello di costruire il maggior numero di città, ampliare le proprie conoscenze nei vari campi, conquistare terre e salire nella speciale graduatoria che la storia concede ai grandi uomini e alle loro civiltà fino ad arrivare a mettere piede su un altro pianeta. **Civilization** è uno dei migliori videogames di tutti i tempi perché la sua formula riesce a calibrare sapientemente difficoltà e chiarezza di gioco, rapidità d'azione e meditazione, e lascia all'intelligenza del giocatore più che al caso le scelte principali. Tuttavia anche su questo capolavoro di Sid Meier realizzato per il computer dalla MPS si potrebbero fare degli appunti. Per esempio ci si potrebbe chiedere perché l'ideatore delle regole ha imposto che il giocatore debba partire da una forma di governo dittatoriale per poi *progredire* verso monarchia e repubblica. Molte monarchie moderne sono di gran lunga più civili di alcune repubbliche di nostra conoscenza. Poi ci si potrebbe chiedere perché ogni volta che si raggiunge l'obiettivo della democrazia viene automaticamente eliminata la corruzione. Sappiamo bene – vedi Italia – che spesso, purtroppo, le cose non vanno in questo modo. Ovviamente si tratta di cavilli perché **Civilization** è davvero un capolavoro di simulazione ed ha un pregio fondamentale di pochi altri giochi in circolazione: quando si comincia una partita non ci si ferma più, cascasse il mondo!

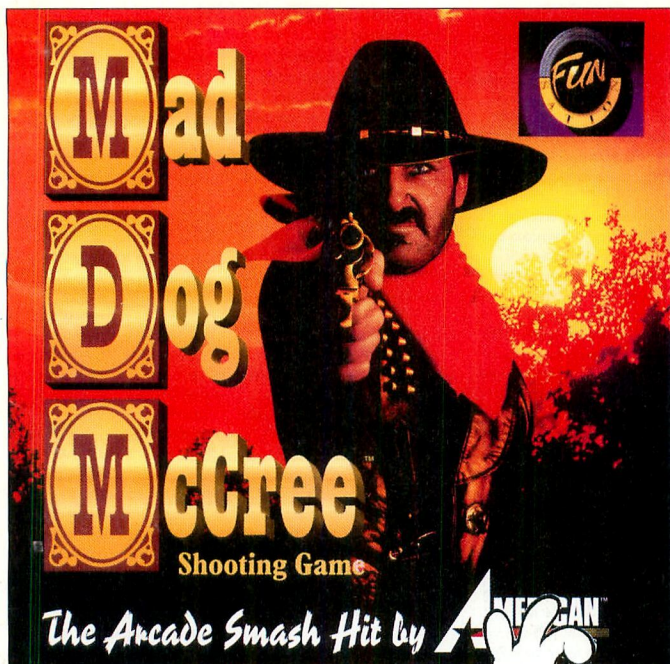
MULTIMEDIALE: NOTIZIE DAL VENTESIMO SECOLO

Quello che sta per concludersi probabilmente non sarà ricordato come il secolo della svolta per la storia dell'umanità ma di avvenimenti, drammatici ed infausti ma anche importanti, ne ha ospitati davvero tanti. Difficile sarebbe poterli raccogliere tutti in un documentario o in un libro ma non in un CD. Così la Software Toolworks ha pensato di realizzare *20th Century Video Almanac*. Oltre un centinaio di videoclip con sonoro sincronizzato, più di duemila foto in bianco e nero e a colori, tantissime pagine di informazioni e commenti audio, statistiche, tabelle e grafici fanno di questo database di oltre un'ora e mezzo un divertente ed utile prodotto per chi desideri una compatta e razionale minienciclopedia del nostro secolo. L'interfaccia, facile da gestire, usa il noto sistema "punta e clicca" consentendo una funzionale e rapida consultazione. La Software Toolworks ha realizzato altri titoli di questo genere nella serie *Our Century in Depth* sui personaggi che hanno fatto la storia del '900, gli avvenimenti sportivi più importanti, le principali invenzioni scientifiche e gli accadimenti politici cruciali come per l'Italia il disastro di Tangentopoli.

NOVITÀ: CIAK, SI GIRA! ARRIVA IL PRIMO MOVIE PER CD-ROM

Tre settimane di lavorazione, decine di attori e centinaia di comparse, stuntmen, effetti speciali da capogiro: questi i credits del biglietto da visita di *Ground Zero Texas* il primo videogioco realizzato come un film.

Molte pellicole celebri sono state trasformate in videogame così come molti videogiochi sono stati portati sul grande schermo grazie al loro successo (si pensi a *Super Mario Bros* o a *Double Dragon*) ma nessuno, fino ad ora, aveva mai provato a realizzare un prodotto ludico con la tecnica di un vero e proprio film. Lo ha fatto Dwight Little già regista di *Halloween 4* e *Marked for Death* con questo ibrido realizzato dalla Digital Pictures per la Sony Imagesoft. La realizzazione di questa pellicola, basata su un plot fantascientifico scritto da Edward Neumeier & Joshua Stallings e sceneggiato da Alan B. McElroy, è durata tre settimane ed ha visto la partecipazione di un manipolo di attori professionisti come Steve Eastin (Reece), Richard Aiello (Matthews), Scott Lawrence (Pike), Leslie Harter (Di Salvo) ed un centinaio tra comparse e stuntmen. È stato perfino costruito un villaggio nel deserto a nord di Los Angeles per le ambientazioni.

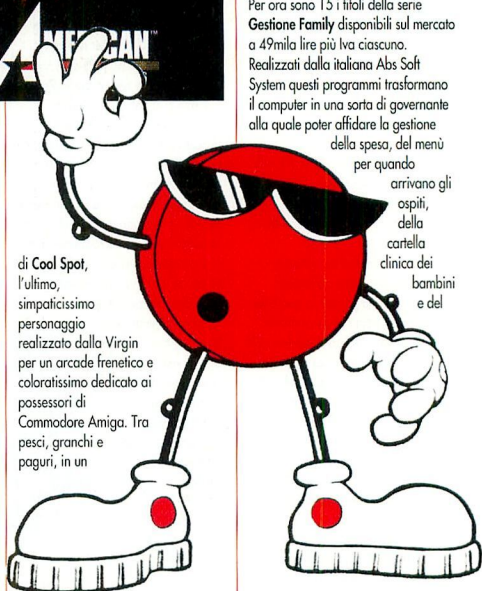
La storia ricorda quei B-Movie degli Anni '40 e '50. I Reticulani hanno invaso la Terra partendo da El Cadron, un villaggio nel Texas, e gli agenti speciali della Sat Com hanno deciso di intervenire. Il protagonista deve confrontarsi con gli alieni utilizzando un satellite telecomandato dotato di armi molto potenti.

Gli effetti speciali di quello che si presenta, a tutti gli effetti, come un film interattivo sono stati curati nei minimi particolari e il coordinamento degli stuntmen è stato affidato a Hubie Kerns che può vantare nel suo biglietto da visita

successi come *Rambo 3* e *Star Trek 2*. *Ground Zero Texas* si presenta al pubblico in una lussuosa confezione da due cd. In esso sono stati registrati oltre 110 minuti di immagini in full motion video e dialoghi digitalizzati. Naturalmente gli attori recitano in inglese ed è questa, forse, l'unica "pecca" di un prodotto (la C.T.O. sarà la prima distributrice italiana a tradurre giochi per CD, n.d.r.) che ha tutte le carte in regola per essere un successo commerciale. In attesa di questo, *Ground Zero Texas* è comunque entrato a pieno titolo nella storia dei videogames come primo gioco realizzato con i parametri di una pellicola cinematografica. E c'è già chi mormora che Francis Ford Coppola si stia interessando a questo nuovo tipo di tecnologie. Che abbia intenzione di girare un videogame anche lui?

NEWS

Gli appassionati del genere western fortunati possessori di un CD finalmente hanno da oggi pane per i loro denti. È infatti disponibile anche sul mercato italiano (versione inglese) la celebre avventura **Mad Dog McCree** della American Laser Games. Immagini digitalizzate, attori in carne ed ossa e tantissime sparatorie fanno di questo game per CD-Rom un ghiotto boccone per i palati più esigenti ma anche per i portafogli che se lo potranno permettere.

Per chi cerca l'affare segnaliamo l'uscita in un solo CD-Rom della celebre serie fantasy **Ultima** della Origin. I primi sei capitoli delle avventure dell'Avatar nelle magiche terre di Britannia sono stati riuniti in un unico disco ad un prezzo che non supera le 100mila lire. Naturalmente c'è molta differenza (per grafica e giocabilità) tra le diverse puntate di una saga che è andata migliorando di volta in volta fino ad essere oggi, con le ultime (scusate il gioco di parole) uscite, la migliore in assoluto sul mercato.

Scarpe da ginnastica "pomp-up", occhialetti alla Joe Falchetto, aria sbarazzina. Questi i segni particolari di **Cool Spot**, l'ultimo, simpaticissimo personaggio realizzato dalla Virgin per un arcade frenetico e coloratissimo dedicato ai possessori di Commodore Amiga. Tra pesci, granchi e paguri, in un frizzante scenario marino Cool Spot deve liberare i suoi amici finiti in prigione. Consigliato per scaricare la tensione di una dura giornata di lavoro o di studio. Distribuzione Leader.

I suoni e le immagini del vostro computer vi sembrano banali? Volete qualcosa di più originale ed esotico? Allora vi consigliamo **Sound of Multimedia**, un CD della Microforum che raccoglie una discreta collezione di "effetti speciali" utilizzabili anche per l'ambiente Windows della Microsoft. Le voci dei vostri eroi del cinema preferiti (da Terminator a Spock di Star Trek) e le colonne sonore delle pellicole più famose (da Indiana Jones ai cartoon della Warner Bros.) potranno diventare le musiche ed i suoni predefiniti d'apertura o chiusura dei programmi del vostro computer. Per dare un po' di brio al vostro lavoro.

Il '94 e stato proclamato l'Anno internazionale della Famiglia e nell'occasione la C.T.O. ha prodotto una lunga serie di programmi per sistemi Ms-Dos dedicati alle problematiche di un nucleo familiare. Per ora sono 15 i titoli della serie **Gestione Family** disponibili sul mercato a 49mila lire più Iva ciascuno. Realizzati dalla italiana Abs Soft System questi programmi trasformano il computer in una sorta di governante alla quale poter affidare la gestione della spesa, del menù per quando arrivano gli ospiti, della cartella clinica dei bambini e del conto corrente in banca. Un ambiente grafico semplice e piacevole da gestire compie l'opera che, a nostro avviso, parte con il piede giusto.

Novità Comic Art

NEWS

a cura de L'Eternauta

Anche questo mese abbondanti novità targate Comic Art: occhio alla vostra edicola e alla libreria di fiducia perché gli appuntamenti sono tantissimi e tutti egualmente imperdibili!

NCN 320 - Topolino sunday pages 1973 (56 pp., col., bross., L. 32.000). Il volume presenta le tavole domenicali autoconclusive a colori del famoso personaggio disneiano: Topolino.

NCN 321 - Topolino sunday pages 1974 (56 pp., col., bross., L. 32.000). Continuano cronologicamente le tavole autoconclusive del 1974.

NCN 324 - Agente Segreto X-9 daily strips 1988/89 (88 pp., b/n, bross., L. 32.000). **Tre casi insoliti** per il nostro agente segreto **Phil Corrigan.**

SM 76 - Le avventure di Panchito (32 pp., col., spill., L. 32.000). Un albo interamente dedicato a uno dei "Three Caballeros": **Panchito**. Presentiamo qui la parte superiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1945.

SM 79 - Topolino e i suoi amici (32 pp., col., spill., L. 32.000). Presentiamo qui la parte inferiore delle pagine apparse sulle edizioni domenicali dei quotidiani americani nel 1944.

L'editrice Comic Art entra nel mercato dei videogames. La Casa Editrice Comic Art è lieta di annunciare il suo ingresso nel mercato dei videogames. La nota casa editrice delle prestigiose riviste a fumetti "L'Eternauta" e "Comic Art" e detentrice dei diritti di pubblicazione di numerosi personaggi e supereroi della DC Comics, esclusivista in Italia per il settore collezionistico dei personaggi Disney, realizzerà diverse serie di videogiochi aventi come protagonisti alcuni dei più famosi eroi del fumetto internazionale ed italiano dei quali ha acquisito di recente i diritti in esclusiva. A partire dal mese di maggio '94 usciranno in edicola con cadenza mensile e ad un prezzo di L. 9.900 cd. i videogames nella versione PC e compatibili, ispirati a **Flash Gordon**, **Mandrake**, **L'Eternauta** e **Yellow Kid**.
Il coordinamento del progetto di questa nuova avventura della Comic Art è stato affidato a Roberto Genovesi che realizzerà anche concept e storyboard di tutti i videogames in questione. Collaboratore di vecchia data dell'Editrice Comic Art, esperto di fantascienza e fumetti, nonché autore dell'ormai celebre "Nathan Never videogame", Roberto Genovesi potrà contare su un gruppo di grafici e programmatori di livello nazionale con esperienze professionali con i maggiori network televisivi pubblici e privati.
Questa la scaletta delle prime uscite: **Flash Gordon**: Il rapimento di Dale (maggio '94). **Mandrake**: L'ombra del Cobra (giugno '94). **L'Eternauta**: Gli invasori della Città Eterna (luglio '94). **Yellow Kid**: Giallo... al Circo (settembre '94).
L'Editrice Comic Art e Roberto Genovesi sono fin da ora a disposizione della stampa per ulteriori chiarimenti.

Comic Art n. 115 (112 pp., col. e b/n, bross., L. 7.000). Dal mese di maggio "La rivista dello spettacolo disegnato" si rinnova. All'interno di ogni numero **"i Capolavori del Fumetto Italiano"**: le più belle storie di tutti i tempi, realizzate dai grandi maestri italiani, e accompagnate dalla biografia degli autori. Questo mese propone **Paperino e il mistero di Marte** di Pedrocchi, per festeggiare i sessant'anni della nascita di Paperino; inoltre tutte storie da non perdere: **Udo di Acquascura** di Ferrandino & Di Vincenzo; **La vita è un sogno** di Gattia; **Martin Mystère** di Palumbo.

Humor n. 2 (64 pp., col. e b/n, spill., L. 2.800). Torna col suo secondo appuntamento la rivista umoristica della Comic Art, con autori di taglio internazionale: Frank Margerin è all'opera col suo personaggio **Raul**, e col nuovo **Manu**, titolare di un'omonima serie di disegni animati; sono della partita anche Boucq, Lillo, Greg (con una ripresa del ciclo dei **Sottotitolati**), Hunt Emerson con il gatto **Firkin**, Yann & Bodart con una **Nicotina Catrame** alle prese con l'Aids e il sempiterno Carali che è un po' il portabandiera dell'umorismo aggressivo e sgangherato della rivista. Fra le rubriche **Le interviste possibili** di Giuseppe Pollicelli, **Corso di sopravvivenza** di Francesco Manetti, **Il cuore è un garage** di Vincenzo Pelli, **Suor Indovina** di Federica Bellocchio & Elettra Gorni e **Buttate su la posta**, a cura del Comitato Postale di Humor e **Guest Stars** di Paolo Allara. E molte nuove sorprese giungeranno nei numeri a venire!

Comic Book DC - Sandman n. 3 (48 pp., col., spill., L. 1.900). **La canzone di Orfeo** di Gaiman, Talbot & Buckingham. Il terzo numero del Sandman mensile presenta il primo special, in cui Neil Gaiman coi disegni di Bryan Talbot, riscrive il mito greco di Orfeo e di sua moglie Euridice.

Comic Book DC - Shade n. 3 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **Senza nome** di Milligan, Bachalo & Pennington. Dopo aver ispezionato il marcio mondo di Hollywood, Rac Shade e la sua amica Kathy, vengono trasportati a New York dalla "madness vest".

Comic Book DC - Swamp Thing n. 1 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **La sagra di primavera** di Moore, Bissette & Totleben. Lo scienziato Alec Holland, in seguito ad una terribile conflagrazione, si è trasformato nel mostro verde della palude Swamp Thing, un vegetale pensante capace di provare dei sentimenti. Con questo episodio si conclude il ciclo "Amore & Morte", di Alan Moore & Steve Bissette, realizzato con l'apporto di vari altri collaboratori.

Comic Book DC - Hellblazer n. 1 (32 pp., col., spill., L. 1.200). **Sulla spiaggia** di Delano, Piers Rayner, Buckingham & Hoffman. John Constantine si reca nella località balneare dove da piccolo, passava le vacanze estive. Il luogo è cambiato.

All American Comics n. 4 (48 pp., col., spill., L. 1.900). **The Books of Magic** III capitolo di Neil Gaiman & Charles Vess.

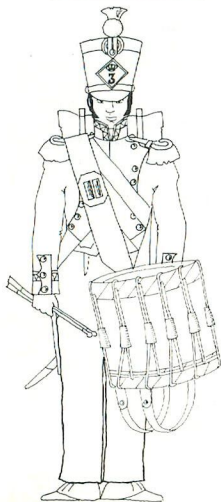
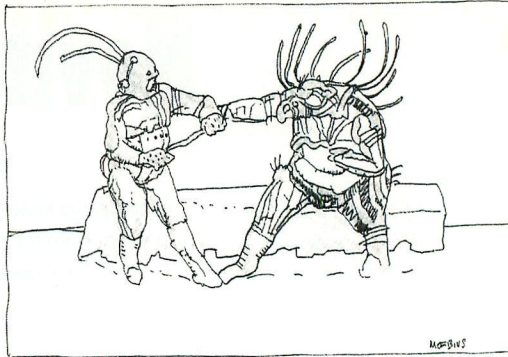
I Diritti Umani volume 4 (72 pp., col., bross., Lire 18.000), con storie di Dal Prà & Simeoni, Dal Prà & Torti, Ghermandi, Marzocchi, Palumbo, Sicomoro.

Best Comics n. 27 Sogni di bambini (vol. 1) (128 pp., b/n, bross., L. 7.000). Capolavoro del fumetto giapponese, "Sogni di bambini" di Katsuhiro Otomo, delinea l'inchiesta poliziesca, la suspense, l'angoscia e il fantastico. Dall'autore di "Akira" un vero e proprio romanzo di 233 tavole diviso in due volumi

Mandrake n. 34 (64 pp., b/n, bross., L. 3.000). **La contessa misteriosa** di Lee Falk & Phil Davis; segue la storia **L'orologio micidiale** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".

Phantom n. 34 (48 pp., b/n, bross., L. 2.500). **La crociera truccata** di Lee Falk & Wilson McCoy; infine la terza parte della storia dal titolo **La fortezza di Alamoot** di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

ANTEFATTO - Stel è il nuovo episodio del ciclo del "Mondo di Edena", opera recente di Moebius che torna - sia pure con i necessari "aggiustamenti di tiro" stilistici e di contenuti - a proporre sequenze di alto livello visionario e di grande coinvolgimento emotivo. All'inizio della storia, troviamo sul pianeta Edena il giovane Stel, reduce dalla sua personale vittoria sul lato oscuro del Sogno. Separato crudelmente da Aitana, il nostro eroe vaga nel deserto alla ricerca del Mare, sotto la costante minaccia del potere della Paterna, che per il momento si materializza in un mostro vagamente somigliante ad un dinosauro pre-spielberghiano. Per fortuna, c'è sempre il Maestro Burg a vegliare su di lui, nel suo viaggio. Stel incontrerà strani personaggi provenienti dalla città-nido, con il loro mezzo di locomozione in panne.
pag. 2
a cura di Leonardo Gori

POSTETERNA

Carissimo Eternauta, è la terza volta che ti scrivo e aspetto – finora ahimè invano – di essere pubblicato sulla tua rivista.
Non pubblichi le mie lettere perché contengono delle lamentele? Non ci credo, perché nelle pagine della posta ho già trovato in passato dei lettori che non erano d'accordo con la tua linea editoriale. Sarà un caso! Tenace come la gente della mia razza (sono un friulano purosangue...), insisto e spero nel miracolo. Le lamentele, che poi sono più dei suggerimenti, sarebbero le seguenti.
La tua rivista, peraltro completa sotto molti punti di vista, ha da qualche tempo ridotto in maniera drastica le pagine dedicate ai redazionali; io sono un accanito lettore dei testi, un divoratore di libri e giornali, e mi sento un lettore a tutto tondo che, pur amando tantissimo i fumetti, li vorrebbe alternati ad articoli e a rubriche. Un giornalista (mi verrebbe di dire **opinionista**!) valido, infatti, crea affezione in chi legge quanto un bravo fumettista, e non credo di essere il solo a pensarla in questa maniera. Per di più, penso che i vostri collaboratori a livello di testi siano altamente professionali e tutti possono vantare una notevole conoscenza dell'argomento specifico che è al centro delle loro elaborazioni. È dunque un peccato che abbiate limitato le pagine di testo, capito?
Passando ad un altro punto – e ad un'altra mia passione – credo che un giornali a fumetti come "L'Eternauta" non possa e non debba trascurare i videogames, i giochi di ruolo e tutti gli annessi e connessi che vanno a braccetto con la fantascienza. Come certamente saprete, migliaia di persone in Italia e in tutto il mondo (e tra questi c'è naturalmente il sottoscritto), spendono il proprio tempo libero in estenuanti e bellissimi tornei di giochi di ruolo, lasciando andare la propria fantasia liberamente a spasso per le terre incantate inventate da Tolkien o dagli altri maestri della narrazione *fantasy*.
Credo che un fenomeno come questo, che definirei **culturale** e niente affatto marginale, meriti spazio in un'unica rivista a fumetti dedicata al fantastico che è rimasta in Italia. Gli sperimentalismo, per me troppo arditi, di "Cyborg" o di "Nova Express", lasciavano però intendere che questi due giornali il problema almeno se l'erano posto. E voi, voi cosa pensate di fare?

Luca Invernato

Carissimo Luca, le tue lettere non le avevamo cestinate ma soltanto... parcheggiate, e sfogliando questo rinnovatissimo "L'Eternauta", capirai senz'altro sùbito il perché. Da quando abbiamo deciso di ridurre le pagine dedicate ai testi, molti nostri affezionati lettori hanno portato avanti una specie di insurrezione silenziosa a favore degli articoli, delle recensioni, dei racconti e di tutte quelle rubriche che avevamo soppresso o – quanto meno – ridotto all'osso. La nostra scelta, però, aveva all'epoca più di una motivazione e siamo sicuri che, se fossimo di nuovo posti di fronte alle stesse motivazioni e alle stesse congiunture, faremmo senz'altro la stessa scelta.
Come avrai avuto modo di capire, non siamo altresì tornati sui nostri passi ma ci siamo messi d'impegno per studiare una formula tutta nuova che fosse in grado di garantire a voi un servizio completo o interessante e a noi un ennesimo confronto, una sfida tutta nuova con un mercato saturo o asfittico che da troppo tempo ripete se stesso o gli stessi sbagli. "L'Eternauta", dunque, cambia sottotitolo: "I fumetti più belli del mondo" diventa "La rivista del fantastico", e il talloncino in copertina recita, per la tua gioia e per quella di molti altri, "Fumetti & Games".
Le pagine sono sempre 112, ma i testi, tante volte sacrificati, rivendicano stavolta uno spazio che possiamo quantificare intorno al trenta per cento di quello globale a disposizione. Oltre trenta pagine, dunque, dedicate ai giochi, ai videogames, al modellismo, alla storia dell'uomo e del gioco, a tutti quegli aspetti – insomma – che concorrono a formare il prisma completo dei colori del fantastico.
Partiamo dal rinnovamento della grafica, che è, già da sola, non un vestito ma anche e soprattutto il taglio ideologico-culturale di una qualsiasi rivista. Per "ideologico" si intendano in questo caso le scelte editoriali e il "target" a cui ci si rivolge, piuttosto che una qualsiasi valenza politica. Quando usiamo l'aggettivo "culturale", invece, intendiamo la possibilità di identificare sin dall'involucro e dal taglio grafico della rivista i destinatari o i possibili fruitori della stessa.
Posto che è nostra ovvia ambizione rivolgerci ad un pubblico sempre più vasto, abbiamo però operato una scelta di campo, decidendo di parlare soprattutto a chi è interessato a tutte le sfaccettature del fantastico, del fantasy, della science fiction, offrendo uno spettro che ci sembra abbastanza completo delle varie discipline che ben si accompagnano al genere di fumetti che abbiamo pubblicato e che continueremo – naturalmente – a pubblicare.
La manifestazione di "Expocartoon", inoltre, con il suo sottotitolo "Giocare è vivere", vuole essere un appuntamento anche per tutti coloro che amano, oltre alla "primadonna" che è e rimane sempre il fumetto, il gioco in tutte le sue sfaccettature. Collezionisti di antichi soldatini, sperimentatori di nuovissimi videoga-

mes, amanti del modellismo classico, costruttori e progettisti di astronavi, patiti interpreti dei giochi di ruolo: unitevi! L'appuntamento di Roma è di quelli da non perdere.
Tornando a noi, caro Luca, la nostra rivista si è impreziosita di molti nuovi e preparatissimi collaboratori; sfogliando il menabò, mi capitano sotto gli occhi i nomi di Giovanni Brizzi, Vittorio Boero, Luca Giuliano e potrei andare avanti a lungo sempre su questo eccezionale livello di qualità. Ti invito, pertanto, a leggere il rinnovato "L'Eternauta" e a scrivermi di nuovo.

Carissimo Eternauta, sono un ragazzo di sedici anni e ti scrivo per chiederti notizie sul grandissimo, eccelso, ineguagliabile Moebius! Perché non pubblicate più le sue storie? Personalmente considero questo disegnatore tra i migliori al mondo. Io l'ho conosciuto grazie a mio fratello, che ha undici anni più di me e tantissimi difetti, ma almeno ha avuto il grandissimo pregio di collezionare fumetti di una certa epoca che altrimenti difficilmente avrei avuto modo di conoscere. Autori come Andrea Pazienza, Toppi, Serpieri (che curve Druuna... wow!) e molti altri, oggi sono tra i miei preferiti ma vedo che vengono pubblicati col contagocce.
Non credo che i nuovi autori siano all'altezza di questi veri e propri pezzi grossi del fumetto mondiale, anche se potrà apparire strano che uno della mia età non sbavi appresso a Mari (bravino, ma c'è un po' troppo Mignola in quelle sue tavole!), Castellini (ma perché disegna quelle "gambone" ai suoi personaggi?) e affini. Credo che nel disegno, come in tutti i campi dell'arte, bisogna avere il coraggio di essere se stessi per riuscire ad imporsi grazie ai propri mezzi. È inutile che un giovane cantante cerchi di scimmiottare Freddie Mercury, perché l'originale rimarrà certamente superiore alla copia. Mi sono spiegato?

Leonardo Gambaro

Caro Leonardo, ti sei spiegato chiaramente, e condividiamo il tuo parere. I disegnatori dell'ultima schiera da te nominati, però, hanno senz'altro una classe autentica dalla loro parte, anche se tutti, ma proprio tutti, compresi i "big" elencati, hanno un debito con uno o con più artisti che li hanno preceduti cronologicamente.
Tutti noi, in fondo, siamo il risultato della somma delle esperienze vissute, ed è impossibile prescindere da questo status: Moebius o Pazienza, sono stati degli sperimentatori, ma crediamo che abbiano pagato un tributo più o meno inconsapevole alla pop-art o alle neo-avanguardie pittoriche. Serpieri e Toppi hanno dalla loro un talento grafico-narrativo davvero senza pari, ma anche nelle loro tavole sono rintracciabili citazioni ed omaggi ad altri artisti o ad interi periodi storici.
Ciò non toglie nulla alla loro grandezza, perché sono e rimarranno tra i migliori interpreti dei gusti grafico-narrativi dei loro tempi.
Moebius, poi, è addirittura un caposcuola: la sua linea chiara, la sua stilizzazione estrema ma fruibilissima a più livelli, i suoi contrasti di colori, di tinte piatte e accesissime, fanno di lui un punto di riferimento per l'ultimo ventennio della storia del cartooning internazionale. Proprio su questo numero de "L'Eternauta", ti offriamo una storia da lui disegnata di recente: ci riferiamo a "Stel", un'avventura del prodigioso "Ciclo di Edena". Speriamo di averti accontentato, anche perché, straordinariamente, quella di Moebius è l'unica storia a fumetti contenuta in questo numero della rivista, e con le sue settantaquattro pagine di lunghezza rappresenta un esperimento in questo senso.
Vi facciamo leggere, al prezzo di copertina di settemila lire, una storia che potrebbe tranquillamente essere venduta in un'edizione cartonata di lusso, con un conseguente ed inevitabile aumento dei costi, e la condiamo con una massiccia mole di articoli, recensioni, critiche e anticipazioni dedicati al mondo del fantastico e del gioco. Meglio di così!

Caro Eternauta, su un numero di qualche tempo fa ho trovato una lettera molto coraggiosa (quella di Davide) e una risposta alquanto discutibile. I costi erano troppo elevati per le 128 pagine, dunque è stato inevitabile un taglio ed una modifica (storie complete) all'assetto della rivista... Be', non sono d'accordo!
In una situazione di crisi si può operare un ridimensionamento dei costi effettuando tagli alle spese ma questo è solo un retrocedere sulla difensiva. Penso anzi che occorra in questa situazione un investimento produttivo, giocare in offensiva: ciò porterebbe un incremento sicuro a "L'Eternauta". Certo, possiamo diminuire le pagine ed offrire storie ad un minor costo (i cosiddetti "fondi di magazzino") ma la situazione anziché migliorare peggiorerebbe e poi, al prossimo aumento di prezzo, la nostra bella rivista andrebbe incontro ad una sicura chiusura.
Ma perché, mi domando, se in effetti non esistono altre riviste all'altezza e dunque gli sbocchi sono prolifici e il settore non è mai stato così florido.
"L'Eternauta" è la migliore rivista del settore. Ve lo dice chi compra svariati chilogrammi di fumetti ogni mese. E la casa editrice Comic Art è il *non plus ultra* della completezza editoriale fumettistica nazionale. Io voglio, anzi **pretendo**, che "L'Eternauta" decuplichi le vendite e che il nome Comic Art venga conosciuto anche dai non appassionati del ramo. Vi è anche il bisogno di sapere chi legge "L'Eternauta" e chi potrebbe leggerlo (fascia di età, occupazione, ecc.); c'è bisogno di un referendum!
Un referendum coraggioso che stabilisca quanti preferiscono i fumetti e quanti gli articoli *fantasy*, a quanti piace vedere i jeans Levi's storpiare le storie, e a chi (e voglio i nomi) piace quel Lamquet (illustre sconosciuto) o le storie di "Ozono" (premetto che adoro Ortiz).
I fogli del referendum dovrebbero essere staccabili, o meglio staccati ed assicurati alla rivista con l'incellofanatura. Il pubblico dei lettori vuole belle storie e bei fumetti... Non voglio dilungarmi troppo, comunque da lettore voglio dirvi solo una cosa: grazie Eternauta.
P.S.: Mi piacerebbe vedere il libro terzo de "Il mondo di Arkardi" di Caza, mai pubblicato in Italia.
P.P.S.: Ma... quel Lorenzo Bartoli non sarà mica il bravissimo sceneggiatore delle storie disegnate da Domestici? Se sì, a quando qualche altro episodio di "Hum Ilis"?

Guido Torricella

Caro Guido, grazie per l'entusiastica e strenua difesa de "L'Eternauta", e anche per le tue apprezzatissime critiche. Cercheremo di tenerne conto. Venendo al referendum, è un argomento spinoso, perché, pur essendo una delle forme più democratiche per consentire al lettore di partecipare alle scelte redazionali di una rivista, le risposte non sono mai moltissime e spesso non danno indicazioni precise. Per quanto riguarda Caza, è in programma. Lorenzo Bartoli, che ha firmato gli editoriali della nostra rivista, porta avanti anche una carriera parallela di sceneggiatore, e forse lo vedremo ancora all'opera su queste stesse pagine. Intanto, sulla nostra rivista gemella "Comic Art", Lorenzo ha sceneggiato un episodio della serie "Rudy X", su soggetto di Rinaldo Traini, che vede impegnato alle matite il bravo Roberto Diso.

L'Eternauta

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

L'ETERNAUTA

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA

COMIC ART

CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART

INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA & COMIC ART
CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI
INDIRIZZATE A:

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - c.c. postale 70513007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE

Siamo tutti un po' figli del drago

di Franco Cardini

Ma esistono, o sono mai esistiti,

i draghi? A giudicare dalle mascelle, ossa e denti di drago che troviamo frequentemente citati negli inventari delle **Wunderkammer** rinascimentali (cioè delle collezioni di "meraviglie" che ogni sovrano del XVI-XVII secolo aveva presso di sé, nella sua corte, e che sono un po' l'anticamera dei moderni musei) si direbbe di sì: o meglio, si direbbe che come "drago" era abbastanza agevolmente interpretabile qualunque reperto di animale preistorico.

Draghi e giganti divenivano in questo modo gli abitatori del tempo mitico, quello in cui la terra era ancora popolata dagli dèi e dagli eroi: o, per i cristiani, l'età "antidiluviana". Ma che il sangue di drago (come si denomina ancora il composto resinoso estratto dalla **Calamus Draco Willd**, una palma di Sumatra, e usato per certe vernici e certi farmaci) fosse un'ottima sostanza medicamentosa, efficace contro emorragie e cadute di denti, era antica leggenda che risaliva a Plinio il Vecchio e ricordata ancora dal grande naturalista Pietro Mattioli, che v'identificava il cinabro.

I draghi, si sa, erano tutti nel passato, isolati nel mito e nella leggenda; se ancora ne viveva qualcuno – e doveva vivere, dal momento che il suo "sangue" arrivava nelle spezierie –, esso sopravviveva nell'Altrove dello spazio lontano, delle contrade remote. Il fatto era che – si ricordasse la battaglia tra l'arcangelo Michele e il dragone dell'**Apocalisse** o si celebrasse la festa di San Giorgio, si dipingessero insegne araldiche o si confezionassero dei farmaci – l'età preindustriale non poteva fare a meno dei draghi. Che cos'erano quindi queste creature? Quali le loro origini? Quali il loro aspetto e il loro significato?

Anzitutto, del drago non ci si sbarazza

tanto facilmente collocandolo nell'ampia e – bisogna dirlo – assai poco precisa categoria dei "mostri". Esso è un mostro particolare: anzitutto, ha un suo statuto esteriore tutto sommato abbastanza preciso, che ce lo fa riconoscere a qualunque latitudine e all'interno di qualunque tradizione.

È un rettile, e come tale partecipa degli elementi terra ed acqua (ai quali deve uno dei suoi colori più caratteristici, il verde); al tempo stesso, però, partecipa anche dell'aria, in quanto è solitamente alato; e sovente vomita dalla bocca e dalle nari del fuoco, ed è per giunta di color rosso. Insomma, la "mostruosità" di questo animale parrebbe in ultima analisi quella di partecipare di tutti i quattro elementi dei quali è costituita la natura secondo la tradizione postempedoclea.

Ma c'è qualcosa di più: le sue ali, che di solito ricordano quelle dei pipistrelli (o di certi rettili alati della preistoria e quindi rinviano – almeno per noi occidentali – a un contrasto simbolico notturno e diabolico, in un dipinto di Paolo Uccello recano addirittura motivi policromi che ricordano quelli delle ali di una farfalla.

Ma la farfalla (in greco **psyché**) è anzitutto un animale onirico, il simbolo dell'anima (e ben lo sanno gli psicanalisti). E allora, che cosa mai può essere questo strano

«Il drago possiede la capacità di assumere molte forme, che sono però imperscrutabili». Sono parole del "Libro degli esseri immaginari" del grande poeta argentino Jorge Luis Borges, che tratta draghi, fate e dèmoni come se li avesse a lungo praticati direttamente. Non è il solo, del resto.

drago-farfalla, contro il quale l'eroe lotta per salvare la giovane principessa (e qui Giorgio si riallaccia agli antichi miti di Perseo e di Teseo, molto vicini fra loro), se non il "drago che è dentro di noi", le ombre e le insidie dalle quali è necessario trarre la nostra anima?

In effetti, il drago non è mai solo: esso signoreggia contesti indicanti sempre un mondo pericoloso, da conquistare o da domare. È guardiano di isole, di labirinti, di giardini fatati, di tesori; sembra quasi impersonare l'ostacolo che s'interpone eternamente fra il nostro io e la conquista finale. Non è certo un caso se l'esegesi cristiana ha visto nel drago, nell'Antico Serpente, il simbolo più caratteristico del demonio in agguato per uccidere le anime; una gola di drago è sovente l'ingresso dell'inferno nell'iconografia medievale.

Eppure, i draghi sono simpatici

ai bambini. Registriamo questa banale considerazione, in quanto essa può costituire in realtà una chiave archetipa di estremo e significativo valore. Il Fortuna-Drago è la cavalcatura incantata del fanciullo-eroe ne **La storia infinita**, il best-seller il cui successo è stato (dopo il **Signore degli Anelli** di Tolkien, un altro esperto in dragologia) il "caso" letterario occidentale degli ultimi anni. Il serpente di bronzo dell'**Esodo**, che guariva le ferite causate dal morso dei serpenti del deserto e salvava così il popolo d'Israele guidato da Mosè, è stato spesso raffigurato, nel medioevo, con zampe e ali (quindi come un drago) e draghi compaiono sovente nelle insegne dei popoli nordiranici e germanici riversatisi fra il III e VI secolo entro i confini dell'Impero Romano (Sarmati, Goti, Longobardi, ecc.) oppure nella simbologia celtica (si pensi ai draghi simboli araldici del re Artù, rimasti nelle insegne gallesi).

Il folklore ripete puntualmente

queste variabili, che a noi sembrano contraddittorie a che ci fanno talvolta ritenere – a torto – che certi simboli siano il frutto di fantasie "arbitrarie" prive di una loro ragione interna. Perché come può, il drago, essere al tempo stesso "buono" e "cattivo"?

Prima di rispondere, cominciamo appunto da due feste folkloristiche, una occidentale e una orientale. In agosto, a Furth im Wald in Baviera, si celebra una lunga festa che culmina nella rituale uccisione del drago, messa in scena con l'aiuto di un volenteroso cavaliere e di un lungo drago che vomita fiamme e il cui sangue – che, secondo la leggenda germanica di Sigfrido e di Fafner, si dovrebbe bere o nel quale ci si dovrebbe bagnare – è naturalmente della birra.

In Vietnam, alla fine dell'inverno, si ha invece la festa del "Tet", il capodanno che dà inizio all'anno lunare e che al tempo stesso è una cerimonia contadina e una commemorazione dei defunti (quindi una festa della fertilità). La festa ha il suo acme allorché il sole è allo zenith e si accendono dei fuochi artificiali, mentre una danza di draghi di carta sottolinea la cerimonia.

Difatti, nei miti e nel sistema simbolico delle culture estremo-orientali, il drago – al quale si riallacciano le forze celesti del tuono e della benefica pioggia – è una divinità positiva, un simbolo celeste che feconda la terra con le acque che cadono dall'alto e che, con le sue grandi spire, simboleggia il tempo che scorre e che torna eternamente uguale. Per questo il drago ha, nella cultura cinese, un ruolo analogo a quello dell'aquila in quella occidentale: è divino e benefico, e ciò gli permette di essere anche il simbolo del potere imperiale.

Il che non significa che l'Estremo Oriente non conosca il tema della battaglia tra l'eroe e il drago: il dio giapponese Susanoo lotta contro un grande serpente esattamente come San Giorgio. E non è nemmeno detto che l'eroe "buono" vinca sempre: sovente viene inghiottito, anche se dopo un periodo più o meno lungo può rivedere la luce. Il che assimila il drago (o altri tipi di animali, come la balena della Bibbia che inghiotti Giona) al "mostro divoratore" che fa mostra di sé in molti miti legati alle eclissi, all'avvicendarsi delle stagioni, al ciclo della morte e della rinascita, insomma al tema dell'eroe "solare" inghiottito per un certo tempo dalle forze della morte e della notte per tornare successivamente a splendere.

Arrivati a questo punto, potremmo forse anche azzardare una rassicurante interpretazione psicologica della natura dei draghi. Essi sarebbero simboli delle "forze oscure" che si agitano nella natura o all'interno dell'uomo, e che vanno vinte se si vuole affermare la superiorità ("solare") dell'intelligenza e della volontà. La psicologia del profondo vede nella lotta tra eroe e drago, la cui posta è la principessa (l'"anima"), il conflitto tra l'Io e quella tendenza regressiva che Carl Gustav Jung ha espresso con quel che egli ha chiamato "ombra".

In questo modo, si potrebbero interpretare i miti come quello babilonese della lotta fra Tiamat (la personificazione del caos, del primordiale oceano) e Marduk, il dio solare che con il suo corpo diviso in due parti crea l'universo separando la luce della tenebra. L'atto di Marduk ha un riscontro puntuale nel racconto del **Genesi**, allorché il Dio creatore vince il caos separando la luce dalle tenebre e le "acque superiori" (il cielo) da quelle "inferiori".

Ma se la "morte del drago"

e il suo smembramento stanno alla base di ogni processo di ascesa e di affermazione, ciò significa che fra il "drago cosmico" vincendo il quale si fa ordine nell'universo e il "drago interno" battendo il quale si afferma la volontà dell'Io e si attua quel che Jung definisce il "processo di individuazione" esiste un legame molto stretto. Il drago sembra quasi la materia bruta, inordinata, dare un senso alla quale costituisce la fondazione delle culture come dell'animo umano. C'è insomma un drago alla base di ciascuno di noi e all'interno di tutti noi: e il vincerlo, in un certo senso, è una specie di atto "filiale". Così come il figlio lace-

ra il ventre della madre nel parto per uscire alla luce.

Poveri, vecchi, buoni draghi della terra e dell'acqua. Le leggende medievali ce li presentano spesso: e sono, quasi sempre, associati alle acque ferme, alle paludi, alle foreste, insomma agli spazi da bonificare, da diboscare, da mettere a coltura.

Il loro aspetto mostruoso

è l'immagine di una natura ancora selvaggia, da domare: così la Tarasque di Tarascon, vinta – così vuole la tradizione – da Santa Marta; così il drago di Parigi, battuto dal vescovo Marcello; così il drago di Poggio Catino presso Rieti, che viveva secondo la leggenda in una grotta per accedere alla quale bisognava scandere trecentosessantacinque gradini (tanti quanti i giorni dell'anno) e che fu vinto, guarda caso, dal santo che presiede alla fine e all'inizio dell'anno, San Silvestro, sorta di Giano cristiano che forse non sarà un "eroe solare" ma che (di nuovo, guarda caso!) è venerato in Roma in una chiesa che sorge dove si trovava, prima, un tempio dedicato al **Sol invictus**. Silvestro è festeggiato il 31 dicembre, alla fine dell'anno romano, e pochi giorni dopo il solstizio d'inverno.

A questo punto, i draghi ctoni e acquei, signori delle paludi (si pensi alla leggenda medievale di Melusina, la "fata-serpente" della Francia centrale nel medioevo, capostipite fiabesco della nobile casata dei Lusignano e simbolo del lavoro di bonifica e dissodamento ivi intrapreso fra X e XI secolo) oppure delle profonde caverne, si presenteranno ai nostri occhi come la metafora delle realtà primigenie e inordinate che – nel mondo come nell'animo umano – vanno vinte e razionalizzate se si vuole che una superiore civiltà trionfi. Eppure, quelle "superiori civiltà" trionfanti continuano poi a restare impestate della carne e del sangue dei draghi che hanno loro offerto materia vitale.

Ed eccoci all'ultimo passo della nostra inchiesta sugli antichi miti e sui vecchi mostri da uccidere e da amare.

Il mito dell'"eroe solare" inghiottito dal drago e poi risorgente non è soltanto un mito di morte-rinascita; è, in realtà, il racconto di un rito iniziatico, di una morte rituale appunto, attraverso la quale si raggiunge la sapienza e quindi la piena disponibilità di se stessi. Nel racconto norreno di Sigurdh e di Fafnir (la saga dalla quale si è più tardi tratto materia per la leggenda di Sigfrido e del drago Fafner nel **Nibelungenlied**), il drago non è soltanto – anzi, si direbbe che non è affatto – la belva nemica da abbattere: è in realtà la figura materna-paterna dell'iniziatore, che, vinto, passa all'eroe la sua antica e profonda saggezza. Soltanto dopo essersi cibato delle carni di Fafnir, Sigurdh apprende il linguaggio degli uccelli, accede cioè a un tipo di conoscenza superiore simboleggiata dalle creature dell'aria. E questo rapporto fra la creatura tellurico-acquatica, il drago, e quelle celesti, gli uccelli, è significativo.

Allo stesso modo il bagno nel sangue

di Fafnir, da parte di Sigfrido, offre l'immortalità in quanto è il segno della vittoria sulla prova iniziatica, la morte rituale; non a caso nel mito greco l'acqua dello Stige, nella quale viene bagnato l'eroe Achille per divenire invulnerabile, dà a sua volta l'immortalità in quanto scorre nel fiume dell'Averno. Passare le acque della morte significa essere già morto una volta, e quindi aver vinto la morte. Anche il soggiorno del Cristo agli Inferi, dopo la crocefissione, è raffigurato nelle icone ortodosse come un soggiorno nel ventre del Grande Drago, dal quale il Signore risorge vittorioso. E il drago è, nella simbologia alchemica, simbolo di terra e di morte, ma anche di vittoria e di eternità.

Siamo insomma un po' figli del drago. Come i vichinghi, che portavano il serpente di mare scolpito sulla prua dei loro vascelli (i quali infatti si chiamavano **drakkar**) e cantavano la leggenda di Beowulf, il vincitore del drago.

Quell'antica vittoria dava loro il diritto di portare un drago effigiato sui loro scudi, a protezione totemica, per infondere paura nel nemico. Il drago muore, viva il drago.

La battaglia di Magnesia

di Giovanni Brizzi

Capace di decidere in via definitiva il conflitto tra Antioco III di Siria e i Romani, lo scontro combattuto presso Magnesia al Sipilo sul finir dell'estate 190 a.C. è uno tra i più complessi e densi di richiami tattici di tutta l'antichità classica.

Perduto purtroppo il testo

di Polibio, dell'episodio rimangono due versioni fondamentali: quella di Livio e quella di Appiano. Oltre a queste (e a rari accenni sporadici presso altre fonti) possediamo solo il resoconto di alcuni tardi epitomatori: Floro (il quale dipende dall'annalistica); Giustino (che, secondo alcuni, seguirebbe Polibio); e Zonara (che – al pari della sua fonte, Cassio Dione – sembra risentire di entrambe le tendenze).

L'identificazione del luogo sul quale si accamparono gli eserciti e la sequenza dei movimenti preliminari sono state accertate da tempo. Il campo di battaglia scelto dai Romani ed accettato poi anche da Antioco si colloca all'imbocco di un'arena naturale, sagomata a ferro di cavallo dal corso del Phrygios (attuale Kum) e dell'Hermos (odierno Gedis), nella piana a nord est di Magnesia (Manisa) chiamata 'Campo di Ciro', non lungi dalla via principale tra Smirne e Sardi. Chiuso su tre lati dalla corrente dei due fiumi, con l'ingresso rivolto verso est sud est, questo spazio è oggi leggermente più ampio rispetto al passato: il Kum ha infatti deviato il suo corso verso settentrione, modificando in parte l'aspetto dei luoghi.

Il re fu costretto moralmente

ad accettare la sfida. Pur ritenendo certo preferibile un terreno ancora più aperto, dove avrebbe potuto mettere pienamente a frutto la superiorità dei suoi cavalieri, egli era adesso spinto dalla situazione a correre l'alea. L'esitare più a lungo avrebbe potuto, infatti, rivelarsi assai pericoloso: disponendo di forze molto superiori al nemico, ogni ulteriore indugio sarebbe sembrato paura ed avrebbe potuto incrinare il morale del suo esercito. Così, forse anche perché informato che i Romani intendevano attaccare il suo campo durante la notte, Antioco decise di venire a giornata.

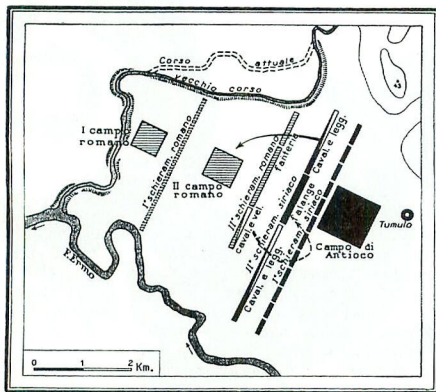
Forte di 30 mila uomini (contando anche il contingente misto di 2 mila tra Macedoni e Traci lasciato con Marco Emilio Lepido a guardia dell'accampamento), l'esercito romano schierò quattro *turmae* appena, quattro squadoni di cavalieri, centoventi uomini in tutto, sul suo fianco sinistro, protetto dal corso del fiume.

Secondo tradizione, il centro era tenuto dalla massa delle legioni romane e delle *alae*, i contingenti ausiliari latini. Unità rafforzate di 5100 fanti ciascuna, queste avevano adottato la loro solita formazione *in quincunce*, con gli scaglioni su tre linee successive, i manipoli alternati a scacchiera. L'ala destra comprendeva 3 mila peltasti, fanti leggieri Achei e Pergameni, e, di seguito, quasi tutte le forze montate disponibili: 3 mila cavalieri, 800 dei quali forniti dall'amico regno di Pergamo, il resto Romani e Latini.

Chiudeva infine lo schieramento un contingente di 500 Tralliani (un reparto di origine incerta, ma certamente composto di truppe leggiere, forse frombolieri) e di altrettanti arcieri cretesi, reclutati come mercenari. Secondo l'uso, i *velites* – i fanti leggieri delle legioni – precedevano il grosso delle truppe di linea, pronti ad iniziare la battaglia.

A queste forze Antioco poteva opporre un esercito più che doppio, composto di 60 mila fanti e 12 mila cavalieri circa. Sul centro stava la falange. Essa era divisa in dieci corpi (*mere*), ciascuno su un fronte di 50 uomini per una profondità di 32; ed era fiancheggiato su ogni lato da due elefanti con i fanti leggieri di protezione, 1100 uomini in tutto.

Sulla destra della falange

stavano 1500 Galati, Celti d'Asia Minore equipaggiati come fanteria di linea. Subito dopo di loro le fonti menzionano 3 mila catafratti, cavalleria corazzata, e l'*agema*, un contingente montato di élite della forza di mille uomini (truppe, queste, comandate dal re in persona); poi un corpo di argiraspidi, gli "scudi d'argento", fanteria di linea equipaggiata come la falange, la cui consistenza è valutabile in 10 mila uomini circa. Venivano infine 1200 Dahae, arcieri a cavallo originari della Scizia, i cui squadroni si estendevano sulla destra estrema,

probabilmente oltre il limite stesso dello schieramento romano posto di fronte a loro.
A tergo di questa come dell'altra ala stavano sedici elefanti, con la loro scorta. Sulla sinistra della falange venivano poi altri 1500 Galati; 2 mila Cappadoci, anch'essi con armamento pesante; e 2700 *auxiliares mixti omnium generum*, probabilmente fanteria leggiera di origine orientale. Chiudevano lo schieramento le truppe montate: pari per numero e composizione a quelli comandati personalmente da Antioco, i reparti di cavalleria pesante – i 3 mila catafratti e i mille uomini della *regia ala*, simili a quelli inquadrati nell'*agema* – erano rafforzati, in questo settore, da 2500 Galati a cavallo e da un reparto di Tarentini (un particolare corpo di cavalleria leggiera), stimato a 500 uomini circa.

L'ala destra era, infine,

coperta sul fronte da un numero imprecisato di carri falcati e da reparti di truppe cammellate, *cameli quos appellant dromadas* , armate con archi e lunghe sciabole sottili, per un totale di forse mille uomini in tutto. A queste forze si aggiungeva poi una fitta schiera di fanti leggieri, disposti non sui fianchi, come dice Livio, ma sulla fronte, a contrastare i *velites* delle legioni.
Convinto delle proprie possibilità, Antioco diede subito inizio alla battaglia, ordinando la carica su entrambe le ali. Sulla sinistra seleucide la successione degli eventi risulta perfettamente chiara. Dal lato aperto, dove pure le condizioni le erano apparentemente più favorevoli, la situazione per l'armata seleucide volse subito al peggio. L'attacco fu cominciato dai carri falcati. Non appena si misero in movimento, questi vennero però assaliti dai peltasti achei e pergameni, comandati da Eumene, prima di poter acquistare velocità: memore forse dell'esempio dato da Alessandro Magno sul campo di Gaugamela, il principe di Pergamo ordinò di mirare ai cavalli piuttosto che ai loro conducenti.
Rotto il galoppo, con gli animali impazziti dal dolore, le quadrighe finirono così per gettare lo scompiglio nelle loro stesse file; e soprattutto tra i catafratti, i cui cavalli, impacciati dal peso delle gualdrappe, non potevano facilmente evitare le falci sporgenti dagli assali. Decimati dai carri allo sbando, lentissimi a mettersi in movimento, questi vennero inoltre aggrediti, prima di potersi riavere, dalla cavalleria romano-pergamena, passata a sua volta prontamente all'attacco; e furono in parte distrutti, in parte volti alla fuga.
Il panico che aveva colto le truppe di élite si trasmise allora a tutta la sinistra seleucide. Proprio mentre le cavallerie pesanti si sbandavano, anche i *promachoi*, le avanguardie di Antioco, erano costrette a ripiegare; e questo lasciò la falange scoperta di fronte e soprattutto sul fianco. Secondo Appiano furono gli ausiliari di Eumene (ed una parte delle truppe italiche...) a bersagliare di proiettili i pezeteri, chiusi a riccio, fino a costringerli ad una ritirata che divenne rotta quando gli elefanti, impazziti per il dolore e per il panico, spezzarono la compattezza dei ranghi; secondo Livio, al contrario, fu il ripiegare disordinato degli ausiliari verso le file della falange che permise ai legionari, a ridosso dei fuggiaschi, di incunearsi tra le sarisse.
Comunque sia, una volta accerchiata la falange non aveva alcuna speranza di salvezza.

ROMANI
1 Alae Catinae
2 Legioni
3 Velites
4 Turmae (120 cavalieri)
5 Peltasti achei e pergameni
6 Cavallerie
7 Tralliani e Cretesi

SIRIACI
8 Falange
9 Galati (Fanterie)
10 Argiraspidi
11 Catafratti
12 Agema
13 Dahae (Arcieri a cavallo)
14 Fanterie leggiere
15 Cappadoci
16 Ausiliari
17 Regia Ala di cavalleria
18 Galati (cavalieri)
19 Carri falcati e truppe cammellate
20 Tarentini

Più complessa e difficile

da ricostruire è invece la situazione sull'altra ala, dove il sovrano siriaco in persona aveva assunto il comando delle operazioni. La ricostruzione più recente (Bar Kochva) ipotizza – attraverso un computo piuttosto rigido – che il fronte della falange siriaca (compresi gli elefanti e le truppe di scorta inserite tra i ranghi) coprisse, rispetto allo schieramento opposto, lo spazio occupato da una delle due legioni e dalla metà circa di un'ala alleata, a contrastare il resto della quale avrebbero provveduto i Galati disposti sui fianchi; mentre, sulla destra, gli argiraspidi, si sarebbero opposti all'altra ala latina e i 3 mila catafratti e l'*agema* avrebbero fronteggiato, intervallandosi alle file della loro fanteria, la seconda delle legioni.
Sempre secondo la ricostruzione proposta, catafratti ed *agema* avrebbero caricato la legione romana posta di fronte a loro, ne avrebbero sfondato le linee e l'avrebbero messa in rotta, inseguendola poi fino al suo accampamento; dove solo l'audacia di Lepido, uscito con il suo piccolo reparto incontro ai fuggiaschi, avrebbre impedito la definitiva disfatta e rimesso in linea i fanti romani.
Una discussione dettagliata richiederebbe più spazio di quello disponibile qui. Mi limiterò pertanto ad osservare, in primo luogo, che una formazione come quella descritta, che alterni sulla stessa linea reparti di fanti e corpi di cavalieri, sarebbe un *unicum* , una realtà senza altri confronti in tutto il panorama della storia militare classica.
Gli errori che hanno portato il re al disastro sono ora chiari e perfettamente spiegabili. Memore probabilmente degli insegnamenti di Annibale, che era stato un consigliere ascoltato soprattutto nella prima fase del contrasto con Roma, il sovrano sembra avere avuto presenti, nel progettare la sua tattica, alcuni degli episodi della campagna d'Italia. Come il Cartaginese alla Trebbia, egli protegge una parte almeno delle sue truppe di élite con una massiccia forza d'urto, schierata sul fronte della sua armata; come Annibale a Canne, oppone ad un esiguo reparto di cavalieri nemici truppe assai più numerose, nell'intento di soverchiarlo rapidamente; e soprattutto si affida appieno alle proprie cavallerie.

Di queste forze, tuttavia,

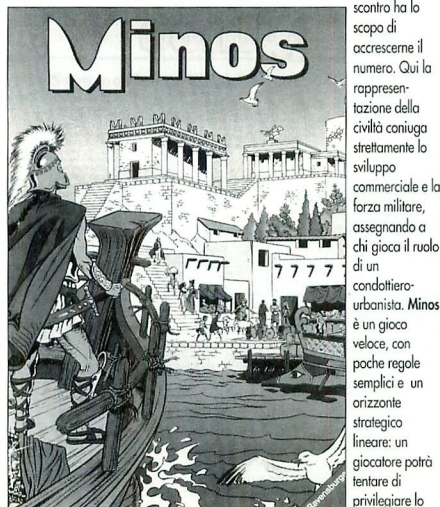
egli sopravvaluta le reali possibilità. Composite come quelle puniche, esse hanno però requisiti opposti. Contro le legioni, che nello schieramento consueto almeno non possono essere attaccate frontalmente da alcun reparto di cavalieri, la potenza dei suoi catafratti risulta inutile; mentre manca loro proprio quell'agilità che ha sempre consentito alle cavallerie annibaliche le loro manovre avvolgenti.
Ancora più grave è poi l'errore che egli commette sottovalutando la duttilità dei suoi avversari e la loro adattabilità ad un terreno che, oltretutto, nella circostanza gli è assai sfavorevole.
Il tentativo di sfondare là dove il centro romano è unito al fiume da un sottile velo di cavalieri soltanto è frustrato, oltre che dalla ridotta autonomia delle sue forze montate e dalla loro inesistente mobilità, dalla capacità dei legionari di rimarginare rapidamente la lacerazione nel loro schieramento profittando del terreno propizio. Anche nello schierare la propria sinistra, dove pure il piano di battaglia avrebbe buone possibilità di riuscita, il re commette poi un grave errore: quello di disporre in prima linea uno strumento obsoleto come i carri falcati, utile soprattutto contro un esercito in rotta, ma assai vulnerabile di fronte ad avversari schierati e pronti a combattere.

I giochi della civiltà

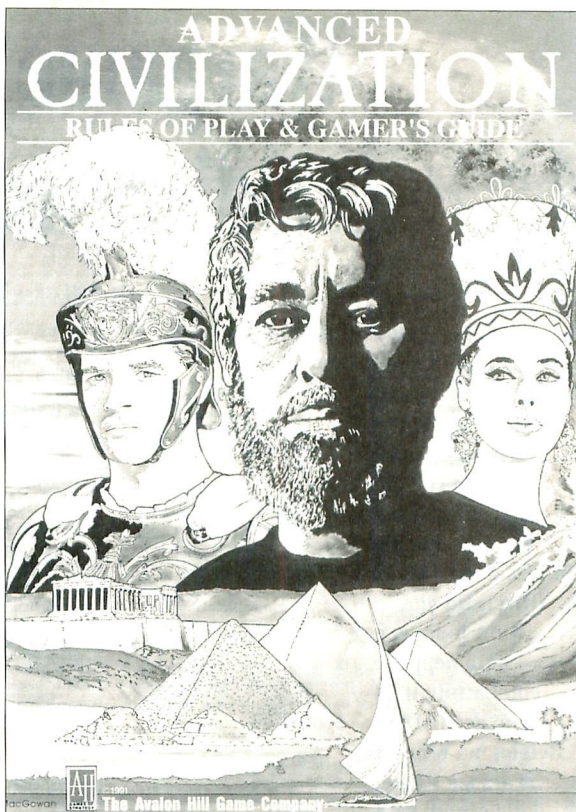
di Massimo Casa

Creare dal nulla una civiltà è un tema che ha sempre affascinato gli utopisti e i narratori. Una civiltà è un involucro complesso, un insieme di segni, usi, prodotti, idee che caratterizzano un popolo in una data epoca. Costruire una civiltà e farla durare nel tempo è un'impresa dura e travagliata, avventurosa ed epica.

Ora la civiltà esce dalla retorica dei libri di storia, dalle curiosità archeologiche e può essere "rivissuta", attraverso tre giochi che rappresentano l'avventura dei "fabbricanti di universi".
MINOS (Ravensburger, 1992) propone di rivivere il sorgere della nostra civiltà attorno al 1.500 a.C.: Minosse è il mitico re di Creta della tradizione omerica, simbolo di progresso e di saggezza. La mappa raffigura lo scenario assolato del Mediterraneo orientale. Lungo le coste e nelle isole appaiono località contrassegnate da un cerchio giallo: sono i luoghi dove devono sorgere i punti di partenza della civiltà. I giocatori (da 2 a 4, ciascuno con pedine di diverso colore) sono i primi portatori: dotati in partenza soltanto di qualche siclo (la moneta dell'epoca) e di una nave, devono battere le coste e costruire edifici, empori e porti, meglio se con qualche fortezza.
Come si realizza tutto questo? Al suo turno ognuno deve tirare i 6 dadi previsti (neri, con simboli in oro disegnati su ciascuna delle 6 facce). Ogni simbolo permette un'azione diversa: la Bilancia dà sicli per costruire edifici o comprare armate; l'Edificio permette di costruire in una delle proprie località abitazioni, porti, empori e fortificazioni; il Gabbiano dà punti per il movimento; la Freccia dà anellini che servono per il combattimento; il Jolly sostituisce qualsiasi altro dei 4 simboli precedenti; la Stella duplica un simbolo a scelta del giocatore. Dopo un primo tiro dei dadi, se ne possono fare altri due, tirando solo i dadi che non hanno dato i risultati sperati. Nello scontro si usano solo alcuni simboli dei dadi: chi fa più punti su tre lanci elimina la pedina avversaria. Sul bordo della mappa c'è una fila di caselle numerate da 0 a 49: è la Scala dei redditi, che in ogni turno dà punti ai giocatori per ogni costruzione posseduta. Quando tutte le località della mappa sono state occupate e ci sono almeno 2 città, il gioco finisce: vince chi ha più punti sulla scala dei redditi.
Come si vede, **Minos** dà un'interpretazione quantitativa dello sviluppo della civiltà: l'importante è la quantità di costruzioni possedute e lo scontro ha lo scopo di accrescerne il numero. Qui la rappresentazione della civiltà coniuga strettamente lo sviluppo commerciale e la forza militare, assegnando a chi gioca il ruolo di un condottiero-urbanista. **Minos** è un gioco veloce, con poche regole semplici e un orizzonte strategico lineare: un giocatore potrà tentare di privilegiare lo sviluppo di propri insediamenti o puntare tutto sullo sviluppo militare per impadronirsi di quelli costruiti da altri. Ma questo dipende pur sempre dal caso: sono i dadi (gli Dei dell'Olimpo?) a guidare le mosse dei giocatori.

CIVILIZATION (Avalon Hill, 1981) dà una rappresentazione più completa ed equilibrata dello sviluppo della civiltà. Qui ciascun giocatore (da 2 a 8) è un popolo che, nel bacino del Mediterraneo, deve far progredire la sua civiltà in gara con gli altri. Si può essere Italici, Cretesi, Egiziani, Babilonesi e così via: ciascun popolo comincia con un piccola tribù da un territorio e deve espandersi, moltiplicando la sua popolazione e costruendo città. Per ogni città si prendono altrettante carte Commercio, che rappresentano beni primari (ocra, sale, ferro, grano) o prodotti preziosi (oro, avorio, gemme). Queste carte si scambiano con gli altri giocatori, con lo scopo di acquisire molti esemplari dello stesso prodotto. I punti delle carte Commercio permettono di comprare le Carte Civilizzazione, che sono il vero centro del gioco: divise in vari gruppi, rappresentano i diversi stadi dello sviluppo di un popolo.
Ci sono carte Risorsa (Agricoltura, Metallurgia, Tessitura), carte Arte (Musica, Architettura, Poesia), carte Scienza (Matematica, Astronomia), fino a quelle più costose e difficili come le Civiche (Legge, Democrazia, Filosofia) o le Religiose (Monoteismo, Teologia). Nelle prime mani ogni giocatore farà il possibile per far progredire il proprio popolo per conto suo. Poi, come storicamente è accaduto, dovrà fare i conti con lo sviluppo degli altri. La guerra in **Civilization** non è un elemento strategico, nel senso che non vince chi è meglio attrezzato dal punto di vista militare: ma è certo che attaccare città e territori altrui rallenta lo sviluppo di un avversario e lo costringe sulla difensiva. La partita si fa movimentata quando cominciano a venir fuori le carte Calamità: queste possono andare dalle epidemie al terremoto, dalla guerra civile alle invasioni barbariche, con effetti devastanti sulla popolazione e sulle città. Per questo ogni giocatore deve elaborare una strategia di acquisto delle carte Civilizzazione, comprando quelle che lo aiutano a difendersi dalle calamità e a conservare il livello di sviluppo cui è arrivato.

Lo scopo del gioco è infatti avanzare sulla Tabella delle Epoche: ogni popolo parte dall'Età del Bronzo e passa alle altre Epoche se riesce a sviluppare le città richieste e a possedere le carte di Civilizzazione previste. Vince chi riesce ad arrivare per primo alla tarda Età del ferro. Un cammino arduo e difficile, in cui occorre legare strettamente lo sviluppo del proprio popolo alla capacità di sfruttare le occasioni che si presentano. **Civilization** è un gioco complesso che richiede la capacità di equilibrare la quantità di popolazione con il numero di città possedute e calcolare il modo di non favorire gli altri negli scambi. Risulta avvantaggiato chi conosce meglio le Carte e le Calamità e riesce ad elaborare una strategia precisa, ma flessibile. Il fascino di **Civilization**, che lo ha imposto come un "classico" dei giochi d'ambiente, è proprio nella sua caratteristica di gioco strategico quasi puro, senza dadi e con la casualità fortemente limitata.

Il suo limite riconosciuto è stato invece quello della durata: un "gioco che non finisce mai" o che comunque va giocato almeno in due serate. La versione **Advanced** (1992) propone un modello di "gioco breve": si può fissare la durata di una partita (4 ore) per poi chiamare gli ultimi due giri. Vince chi, al termine del tempo prefissato, totalizza più punti, sommando il valore della propria posizione sulla carta delle Epoche al valore delle proprie città, carte Commercio, Carte Civilizzazione. Insieme ad altre, queste innovazioni dell'**Advanced** permettono una versione breve del gioco in uno schema di "grande tattica", dove i tempi delle azioni si concentrano e acquista maggior valore lo scontro.

Ma il viaggio dei civilizzatori può attraversare la storia: **History of the world** (Avalon Hill, 1993) propone lo sviluppo delle civiltà dal 2.000 a.C. alla fine dell'Ottocento. Lo sviluppo della civiltà percorre i secoli e coinvolge tutto il pianeta. C'è una mappa del mondo divisa per grandi aree geografiche, colorate diversamente: i giocatori (da tre a sei, ciascuno con pedine di un colore diverso) "vivono" sette Epoche della civiltà. Per ogni Epoca ciascuno riceve una carta Impero, che indica la civiltà che il giocatore impersona in quell'Epoca, il territorio in cui ha sede la capitale del suo Impero, il mare o i mari che controlla, la forza del suo esercito. Ci sono Imperi che hanno forza 5 come gli Egiziani e Imperi che hanno forza 25 come i Romani. La carta indica anche l'ordine di apparizione di quella civiltà: ad esempio, nella prima Epoca primi ad apparire sono gli Egiziani, poi i Cretesi, gli Indù, i Babilonesi e così via. Obiettivo dei giocatori è fare più punti possibile in ogni Epoca, per arrivare primi alla fine del gioco. I punti si ottengono alla fine di ogni turno contando le capitali, le città, i monumenti, le navi e soprattutto la presenza nelle aree.

Sulla mappa c'è una tabella che dà i punti a ciascuna area a seconda dell'Epoca: alla fine di ogni turno, il giocatore riceve i punti delle aree che controlla. **History of the world** è un gioco "imperiale" alla Risiko: mette al centro dell'attenzione la conquista di territori con la guerra come protagonista. La fortuna conta parecchio: ma l'incertezza sull'attribuzione delle carte Impero lo rende molto bilanciato e incerto fino alla fine. L'idea di fondo è che le civiltà si susseguono cancellando la realtà di quelle precedenti e conservandone al massimo qualche traccia monumentale. In questo viaggio nel tempo non c'è posto per gli scrupoli o le mediazioni: le alleanze possono durare al massimo un turno. Si impone chi riesce ad essere il "predatore" più forte e continuo: con questo spirito va giocato, servendosi del calcolo e dell'aggressività che caratterizza i giochi di conquista.

ADVANCED CIVILIZATION
RULES OF PLAY & GAMER'S GUIDE
©1991 The Avalon Hill Game Company

Wargame tridimensionale

di Arturo F. Lorioli

Non sto scherzando: i francesi hanno vinto la battaglia di Waterloo. Ma non preoccupatevi, e non correte a consultare libri ed enciclopedie in cerca dell'errore. Oltretutto *questa* Waterloo non è stata neppure combattuta il 18 Giugno del 1815 in Belgio, ma venerdì scorso, a Roma, dalle otto di sera alle tre del mattino, e si è conclusa, *deo juvante*, senza né morti né feriti.

I soldatini delle illustrazioni sono delle collezioni Lucchetti (Guerra dei 7 Anni) ed Agostini (Medioevali). Diorama della Associazione Romana Storia Militare. Foto di A. Parrinello per gentile concessione della rivista Panoplia.

Paradosso spazio-temporale?

Eclatante caso di contrappasso karmico? Vaneggiamenti di un articolista in preda a delirio etilico? *Mais non, messieurs!* È stata solo una accesa partita di wargame tridimensionale, in cui i francesi di Napoleone (Pio S., architetto), ben assistito dal Maresciallo Grouchy (Gianfranco E., studente di sociologia), hanno travolto gli anglo-olandesi del Duca di Wellington (Bruno S., giornalista televisivo) ed i prussiani del Maresciallo Blucher (Carlo C., disegnatore).

La pugna si è svolta su un tavolo di tre metri per due, riproducente in dettaglio il vero terreno della battaglia (con i suoi bravi boschi, colline, villaggi, strade e campi coltivati, e perfino la famosa cava di sabbia vicino alla fattoria de La Haye Sainte!), utilizzando oltre 4.000 soldatini di piombo alti poco più di 15 mm, splendidamente dettagliati e dipinti. Ad arbitrare il tutto, utilizzando un ponderoso regolamento di oltre 100 pagine, il sottoscritto. Uniche vittime della incruenta battaglia un incalcolabile numero di tazzine di caffè e qualche ora di sonno perduta.

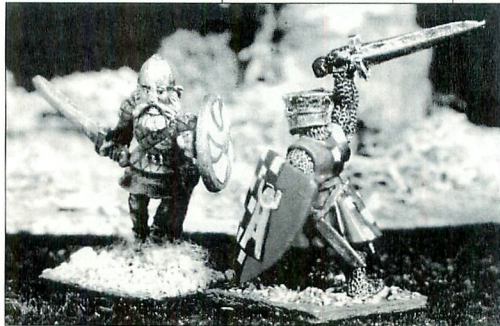
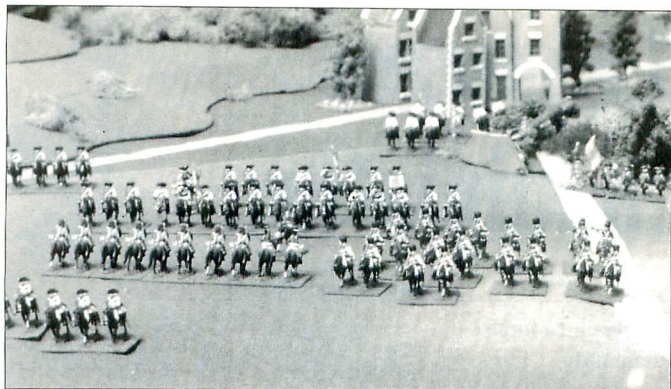
Cosa è un wargame tridimensionale?

L'esatta e concisa definizione al termine "wargame" è una sorta di Araba Fenice (che ci sia ciascun lo dice, cosa sia... nessun lo sa!). Il problema (o meglio... il merito!) è che questo hobby ha tali e tante sfaccettature da giustificare una enorme quantità di motivi di interesse. Chi è versato alle (per me oscure) scienze matematiche vi troverà una elegante applicazione della Teoria dei Modelli e della statistica. L'umanista lo interpreterà come un "libro interattivo", che farà rivivere sotto i suoi occhi lo svolgimento delle battaglie del passato, strappandole alle aride descrizioni dei libri stampati.

Per il collezionista ed il modellista sarà un modo di rendere vivi e dinamici i frutti del suo lavoro di pittura. Per l'*homo ludens*, indemoniato dalla febbre del gioco e stanco della banalità dei "soliti giochi", il wargame tridimensionale sarà la quintessenza del gioco di intuizione e di ragionamento. E così possiamo continuare all'infinito, considerando oltretutto che per molti il fascino del wargame è dato proprio dalla sua varietà ed interdisciplinarietà.

Forse l'unica definizione possibile è "gioco di simulazione". "Gioco" per il determinante elemento competitivo (e perché, fortunatamente, non ci lascia la pelle nessuno), e "simulazione" perché l'obiettivo è quello di mantenere sempre un preciso collegamento con la realtà storica e tecnologica. In questo il wargame si differenzia dai videogames (con i quali viene spesso, ohimè, confuso), che sono per lo più giochi di destrezza anziché di ragionamento, e dai giochi di società di argomento militare (quali *Risiko!* e simili), in cui l'aspetto di "simulazione" è minimo.

Netta è anche la differenza

tra i wargame tridimensionali e quelli in scatola (meglio detti boardgames). In questi ultimi le unità sono rappresentate da piccole pedine di cartone e muovono solitamente su una dettagliata mappa esagonata: pur molto vantaggiosi in termini di spazio, e spesso pregevoli per l'accuratezza delle regole, i boardgames sono però per lo più limitati alla riproduzione di una singola battaglia, mentre un giocatore di wargame, dopo aver (faticosamente!) raggranellato i soldatini necessari può simulare decine e decine di

battaglie differenti della stessa epoca.

Gli ingredienti del gioco

Primo ed indispensabile elemento sono i soldatini, solitamente in piombo, di dimensioni variabili tra i 25 ed i 2 millimetri, e la pazienza di dipingerli accuratamente. Solitamente i wargamers sono anche buoni modellisti, e la pittura dei soldatini (con conseguenti frenetiche consultazioni di libri di uniformologia!) è la croce e delizia dell'hobby. Altri giocatori più pigri o (come nel mio caso) tragicamente inetti alle attività manuali preferiscono invece far dipingere i loro eserciti da pittori professionisti.

Altra necessità è quella degli elementi paesaggistici, ma in questo caso il modellismo ferroviario fornisce una miniera inesauribile di alberelli, siepi, laghetti e casette in ogni possibile scala, senza contare che i (fortunati!) giocatori con buon talento artistico spesso costruiscono da soli le loro scenografie. Aggiungiamo un tavolo abbastanza ampio, qualche dado ed un regolamento, e siamo pronti per cominciare. Ed è proprio il regolamento il cardine del gioco.

Ce ne sono di ogni tipo, da quelli studiati per simulare scontri tra poche decine di soldati a quelli calibrati per fare affrontare intere armate, da quelli per il periodo antico (romani, cartaginesi, macedoni ecc.) a quelli per epoche più recenti (per giocare la Guerra del Golfo o gli scontri in Bosnia), da quelli terrestri a quelli navali o aerei.

E soprattutto ci sono regolamenti di ogni possibile grado di difficoltà: da semplici anche se accurati libretti di 8 o 10 pagine, poco più complessi di un comune gioco di società, a veri e propri mostri di centinaia di pagine, per i giocatori più esperti (e masochisti!).

I regolamenti forniscono ai giocatori tutte quelle informazioni necessarie per lo svolgimento della partita, e sono solitamente suddivisi in quattro sezioni: movimento, combattimento, morale e dati storico-tecnici. La parte dedicata al movimento fornisce le distanze che ciascun tipo di unità può percorrere in una mossa, indicando anche le modifiche causate da tipi di terreno particolari e dalla formazione usata da ciascuna unità (quindi una buona unità di cavalleria che marci incolonnata su una strada si muoverà, ovviamente, assai meglio di fanterie male addestrate che arranchino in una palude!).

La sezione dedicata al combattimento

fornirà una serie di tabelle per determinare i risultati degli scontri tra le unità, anche essi modificati dal terreno, dall'addestramento e dall'armamento. La parte che si occupa del morale determinerà quali unità, dopo il combattimento, saranno ancora in grado di continuare la lotta e quante invece si ritireranno o addirittura abbandoneranno il campo in precipitosa ed ignominiosa fuga.

Per completare il tutto in appendice si troveranno tutte le informazioni tecniche e storiche necessarie, quali i tipi di armamento, le formazioni d'impiego, la qualità delle truppe e dei comandanti dell'epoca, per permettere ai giocatori di fissare con precisione i parametri di gioco.

Ma non lasciatevi ingannare da questo aspetto tecnico e dalla struttura spesso apparentemente complessa dei regolamenti: assorbite poche e semplici regole da parte di tutti i giocatori, sarà solitamente l'arbitro ad occuparsi di tutti i calcoli necessari e ad assistere i giocatori nella risoluzione delle situazioni più intricate, lasciandoli liberi di concentrarsi unicamente sulla scelta delle manovre e sulla conduzione delle operazioni. Questo perché la parte "meccanica" e la conoscenza delle regole ha nel wargame una importanza di gran lunga inferiore all'acume ed alla inventiva dei giocatori.

A differenza di altri giochi "di ragionamento" come gli scacchi, in cui un giocatore esperto ha la quasi matematica certezza di sconfiggere un principiante, nel wargame un completo "novellino" del gioco, perfino se al comando di un esercito complessivamente inferiore, potrà sempre dare filo da torcere anche ai giocatori più navigati.

Il colpo d'occhio per le caratteristiche del terreno, l'abilità nello schierare le proprie truppe e nel impiegarle in modo coerente ed efficace non è un esercizio mnemonico o ripetitivo, ma un talento innato, che qualche buona lettura dei "classici" militari potrà ulteriormente affinare.

E chissà che anche in voi non si nasconda lo spirito di un Annibale o di un Rommel!

PER COMINCIARE, DOVE TROVARE...

Per quanto riguarda i soldatini ed i regolamenti, questi sono quasi tutti di provenienza inglese o americana, le vere patrie di questo hobby, anche se negli ultimi anni anche in Italia è iniziata una produzione, piccola ma di buon livello. I negozi che trattano questi materiali sono principalmente I Giochi dei Grandi (Verona, Via Cantore 15/b), Camelot (Milano, Via Piacenza 24) e Strategia & Tattica (Roma, Via del Colosseo 5 – quest'ultimo particolarmente fornito di soldatini già dipinti), tutti specializzati anche in ordini via posta.

Preziosa fonte di regolamenti (in italiano!), materiali di gioco ed informazioni è l'unica rivista italiana del settore, Panoplia (scrivere a Via Numidia 1, Roma). Per gli appassionati anglofoni c'è solo l'imbarazzo della scelta, ma consigliamo le riviste Wargames Illustrated e Miniature Wargaming, sui cui troverete tonnellate di inserzioni pubblicitarie per qualsiasi cosa il wargame possa offrire!

PER CHI SI È ENTUSIASMATO.

Trattandosi di un hobby anglosassone è il caso di far cenno ad una astuta consuetudine di quelle terre, la SASE (Self Addressed and Stamped Envelope). È molto semplice: se avete qualche domanda speciale sul wargame tridimensionale scrivete presso Comic Art, ed insieme alla lettera allegate una busta già affrancata e con il vostro indirizzo (la suddetta SASE, appunto), che verrà utilizzata per rispondervi. Sarà sempre un piacere!

La guerra in miniatura

di Beatrice Parisi

Gli Scacchi sono un gioco tanto noto che parlarne sembra quasi superfluo. Il suo tavoliere diviso 64 caselle bianche e nere, i suoi pezzi (Re, Donna, Alfieri, Cavalli, Torri e Pedoni) fanno parte dell'immaginario collettivo e, non a caso, il nostro linguaggio comune prende a prestito espressioni che ne derivano direttamente, come "subire uno scacco" o "tenere qualcuno in scacco". Persino un verbo piuttosto comune come "arroccarsi" ha il significato proprio di "coprire il proprio Re con la Torre".

Quello che è forse meno noto,

invece, è che una partita a scacchi rappresenta in realtà la simulazione di una guerra in miniatura. Due eserciti (i pezzi bianchi e neri) sono schierati uno di fronte all'altro sul campo di battaglia (la scacchiera) pronti ad affrontarsi in una lotta senza esclusione di colpi fino alla resa di uno dei due Re. E infatti, per tornare alle etimologie, il sostantivo "scaccomatto" non ha nulla a che vedere con la follia, ma viene dal persiano arabo **sah mat** e significa per l'appunto "il Re è morto".

Gli Scacchi sono nati in India ben 1500 anni fa e molti sono gli studi e le ipotesi sulla loro origine. Si tratta probabilmente dell'evoluzione di un gioco più semplice, basato inizialmente sul tiro di dadi e poi sviluppatosi fino ad adottare pezzi che muovono in maniera autonoma in base a regole fisse. Il suo nome era **Chaturanga** e la posizione dei suoi pezzi rifletteva la disposizione e il tipo delle armate indiane.

Il gioco ebbe grande fortuna e vasta diffusione e quindi, trasformato in **Shatranj** dagli Arabi – che modificarono anche il nome e il movimento dei pezzi – verso il IX o X secolo arrivò anche in Occidente.

Da allora, pur se velocizzato per venire incontro alle esigenze di una società che si faceva via via più frenetica, il gioco degli Scacchi è rimasto sostanzialmente invariato: se uno scacchista dei nostri tempi fosse catapultato dalla macchina del tempo, poniamo, nella Firenze del Rinascimento, non avrebbe nessuna difficoltà a passare le sue serate!

Un gioco così carico di tradizione potrebbe ingenerare una sorta di timore reverenziale e allontanare gli eventuali interessati.

E invece, benché estremamente sofisticati, gli Scacchi hanno in realtà poche regole, si imparano facilmente e, quel che più conta, sono alla portata di tutte le età.

Il modo più immediato di accostarvisi è, ovviamente, apprenderlo da chi sa già giocare, ma non è impossibile, anzi è facile e divertente, imparare leggendo.

La letteratura di settore è molto vasta e differenziata e va da manuali didattici, a ponderosi libri di storia, a resoconti di partite le cui mosse possono essere riprodotte sulla scacchiera e "studiate dal vivo".

Il popolo degli scacchisti

è inoltre bene organizzato e strutturato: solo nel nostro paese, esistono almeno un migliaio di circoli che gestiscono una intensa attività sia didattica che agonistica e pubblicano un gran numero di riviste e bollettini (vedi riquadro). È ovviamente impossibile in questa sede citarli tutti e ci limiteremo a fare menzione delle associazioni più importanti.

L'organo principale, che svolge tutta l'attività ufficiale nel nostro paese, è la Federazione Scacchistica Italiana (F.S.I.), associata al Coni.

Indirizzo: Via Piatti 10, 20123 Milano tel. 02/87.46.46. Più portata alla promozione e alla diffusione del gioco è invece la Lega Scacchi UISP che ha sede in via Miller 30, 47100 Forlì tel. 0543-26100.

Pubblica il bollettino bimestrale UISPRESS SCACCHI.

Un'impostazione tutta particolare ha l' Associazione Scacchistica Italiana Giocatori per Corrispondenza (A.S.I.G.C.). La sua intensa attività agonistica si svolge tutta "in differita" con la supervisione di un arbitro. I tornei,

della durata media di 18 mesi, vengono organizzati a ciclo continuo. Il suo organo ufficiale è il mensile Telescacco e si trova in via Vernio 49, 00138 Roma tel. 06/8803316

Per i più raffinati c'è l'Associazione Problemisti Italiani (A.P.I.), che rappresenta per così dire la "parte artistica" del gioco degli Scacchi e si occupa della elaborazione di veri e propri "problemi" scacchistici, cioè di situazioni astratte da studiare e risolvere. Per informazioni: Marco Bonavoglia, via della Camilluccia 145 00135 Roma.

Anche un gioco "codificato" come gli Scacchi ha le sue varianti. Di questo aspetto si occupa la piccola, ma molto attiva, Associazione Italiana Scacchi Eterodossi (A.I.S.E.). "Cannibal", "Pigliatutto Progressivi", "Vinciperdi", sono solo alcune delle classi di tornei che organizza, per lo più per corrispondenza e il cui calendario è pubblicato sul bollettino Eteroscacco. Chi è interessato può rivolgersi a: Alessandro Castelli, C.da Potenza 11, 62010 Villa Potenza (MC).

Ci sono infine delle realtà che si occupano della didattica e dell'agonismo scacchistico per portatori di handicap. I riferimenti sono: A.S.I.S. (Associazione Silenziosa Italiana Scacchisti) c/o Massimo Marino, Via Luigi Tamburrano 13/D 00159 Roma e A.S.C.I. (Associazione Scacchisti Ciechi Italiani) Via Bellezza 16, 20136 Milano oppure c/o Giovanni Pesatori Via Tartini 37, 20158 Milano.

Come è logico l'attività agonistica

è molto intensa. A livello nazionale il torneo principale è il Campionato Italiano a squadre, mentre su scala internazionale le manifestazioni più importanti sono le Olimpiadi degli Scacchi (la cui prossima edizione si svolgerà proprio quest'anno, nel mese di novembre, a Salonicco) e il Campionato del Mondo individuale.

I giocatori più forti sono, tradizionalmente, i rappresentanti dell'ex Unione Sovietica (chi non ricorda nomi come quelli di Boris Spassky, Anatolij Karpov o Garry Kasparov?), anche se altri paesi, come ad esempio la Francia, l'Inghilterra e, specie in campo femminile, l'Ungheria, stanno raggiungendo ottimi risultati.

Per quanto riguarda l'Italia, purtroppo, la situazione non è molto brillante. Il gioco è diffusissimo ed esistono grandi talenti ed ottime potenzialità, ma anche gli Scacchi, come peraltro quasi tutti gli sport, patiscono di carenze infrastrutturali e mancanza di incentivi. Mentre in altri paesi, ad esempio, non è raro che un Grande Maestro (il massimo livello scacchistico) riesca a fare della sua passione un vero e proprio lavoro, da noi il professionismo in questo campo è ancora ai primordi e chi tenta questa via si scontra con grandissime difficoltà. C'è da augurarsi che il nuovo clima di interesse verso il mondo del gioco in generale e l'avvento di nuove tecnologie, come l'informatica e la telematica, portino agli Scacchi tutta l'attenzione che meritano.

PER IMPARARE O SAPERNE DI PIÙ

LIBRI:

- Adriano Chicco e Giorgio Porreca, IL LIBRO COMPLETO DEGLI SCACCHI, Mursia, 595 pagine lire 45.000. Il più esaustivo manuale per imparare a giocare a Scacchi e per conoscerne la storia.
- Alvise Zichici, LEZIONI DI SCACCHI, Mursia, 350 pagine, lire 28.000.
- Adriano Chicco e Antonio Rosino STORIA DEGLI SCACCHI IN ITALIA, Marsilio Editori, 639 pagine lire 58.000. Una storia completa e approfondita dell'evoluzione del gioco degli Scacchi nel nostro paese scritta da due grandi esperti.
- Maria Teresa Mearini e Roberto Messa IL GIOCO DEGLI SCACCHI, ed. Messaggerie Scacchistiche, 95 pagine lire 18.000. Per bambini dai 7 agli 11 anni, scritto da una pedagogista e da un ex campione italiano.

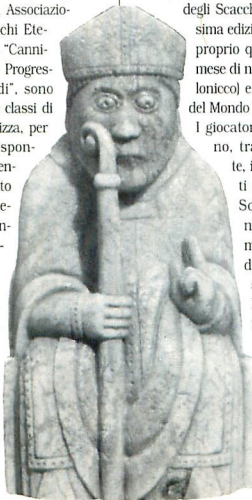
CASE EDITRICI SPECIALIZZATE

- MESSAGGERIE SCACCHISTICHE, via Tredicesima, Q.re Abba 62, 25127 Brescia tel. 030-381086 fax 030-306600.
- PRISMA EDITORI Srl Via Tripoli 16 00199 Roma tel. 06/86219434 Distribuisce unicamente per corrispondenza.

RIVISTE

- L'ITALIA SCACCHISTICA. È la più antica rivista di Scacchi italiana. Via Lamarmora 40, 20122 Milano tel. 02/5517615 fax 55019079 (per abbonamento postale)
- SCACCO! Corso Diaz 3, 12084 Mondovì CN (per abbonamento)
- TORRE E CAVALLO Via Sabrata 16, 00198 Roma tel. 06/8605800 (in vendita nelle principali edicole)

NEGOZI

- LE DUE TORRI via Grada 9, 40122 Bologna tel 051-522433 fax 550501. L'unico negozio specializzato esclusivamente in scacchi.

Qualcosa di nuovo, anzi di antico

di Sergio Valzania

Il nelumbo altro non è che uno slittamento vocabolarico. Il nome deriva dalla parola che si ottiene sostituendo la prima parola della prima terzina della *Commedia* dantesca con la successiva riportata nell'undicesima edizione dello Zingarelli.

In questo senso il nelumbo è un gioco meccanico basato sull'ordine delle parole di un dizionario. Ordine rigoroso per chi si metta in caccia di una parola, ma assolutamente arbitrario per chi insegua un senso nella successione delle medesime.
Ma è inutile perder tempo in spiegazioni, ecco di sèguito la suddetta terzina dopo la sostituzione di tutte le parole con la successiva offerta dal vocabolario.

Nelumbo mi delatore cammucca
devoto nota vitacee
miagolamento ritta pera unanime selz
osé
cheap labarda dirivare essi
smarronare.

Regole di slittamento non esistono, almeno in senso stretto; la punteggiatura però va abbattuta e si è liberi di scegliere sulla declinazione dei verbi nel caso, rarissimo, di una occorrenza verbale in una collocazione già originariamente occupata da un verbo. Nel caso l'esempio smarronare sostituisce smarrita, un participio, ma ho preferito mantenerè il nuovo verbo all'infinito.
Adesso che abbiamo terminato con la parte meccanica del nelumbo viene il bello, ossia il momento creativo della vicenda. Bisogna scoprire il significato della nuova terzina, che appare piuttosto criptica. Questa è la parte migliore e più succosa del gioco, mentre la prima può risultare arida, se non ci si imbatte in qualche parola intrigante. Per fortuna l'italiano è ricco di vocaboli e di sorprese.
Un'interessante questione a questo punto riguarda l'esistenza di un qualche senso nel testo slittato, oppure il significato può essere solo attribuito ad un testo, per puntuale e univoco esso tenti di essere?
Quando Borges sostiene che il lettore è autore quanto lo scrittore, fino a che punto deve essere inteso letteralmente? E che cosa significa *letteralmente* se il lettore è autore del testo medesimo?
Lasciando queste domande senza risposta, come meritano, ecco la mia interpretazione del testo, letterale quanto è possibile, con un rifiuto rigoroso di ogni dietrologia.
"Nelumbo (il loto indiano) mi delatore" credo sia un'interiezione del tipo "povero me che ho fatto la spia". La cammucca è una stoffa pregiata e probabilmente le vitacee indicano il tipo di disegno con il quale è intessuta; devoto è l'atteggiamento di colui che parla mentre "nota", anche se nello slittamento occorre come sostantivo, ha qui sicuramente un significato verbale, vuol dire vede, si rende conto, si accorge. Quindi la seconda parte del verso vuol dire più o meno "il devoto al sacro drappo ornato con fronde di vitigni vede".
Il verso successivo descrive l'orgia sessuale alla quale il devoto assiste.
Essa comprende mugolio, droghe e sesso, né diverso senso si potrebbe attribuire al fatto che tutti i partecipanti (essi) traggano da alabarde di basso costo, evidente riferimento fallico, un "unanime selz osé", che altro non può essere se non lo sperma.
Il ribrezzo per tutto ciò fa smarronare il devoto, che narra quanto ha visto divenendo così delatore e mettendosi a repentaglio di probabili rappresaglie da parte dei partecipanti all'orgia. Da qui l'angoscia che pervade, insieme ad un senso di orrore, la terzina.
Ed ecco infine il passaggio definitivo del nelumbo, ossia la versione in prosa del testo poetico ricostruito e analizzato.
Va notato a questo punto come anche una delle aberrazioni più assurde della scuola possa trovare una sua funzione, un suo senso positivo, se applicata ad un oggetto diverso da quello per il quale era stata predisposta. Normalmente la versione in prosa di un testo poetico lo distrugge, suggerendo al discente che il poeta altri non è se non un pazzo e un sadico, incapace di esprimersi chiaramente e desideroso di celare quello che intende dire. Forse animato dal segreto intento di costringere scolari incapaci di difendersi da un esercizio contro natura.
Nel nelumbo la versione in prosa è invece il completamento di un'operazione raffinata di attribuzione di senso. Nel nostro caso ritengo accettabile la seguente: "Povero me, devoto al sacro drappo ornato con tralci di vite, ho commesso un grave errore raccontando di aver assisitito ad un'orgia nella quale, fra mugolii ferini e sotto l'effetto della droga i partecipanti si abbandonavano ad ogni sorta di sessualità, senza neppure essere troppo dotati". I nelumbi di pregio sono ben accetti, come le contestazioni interpretative. Adoro le controversie letterarie.

GIOCARE E VIVERE
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E
DEI GAMES

Segreteria Expo:
Via Flavio Domiziano 9 - 00145 Roma
Tel. 06/5413737 r.a. - Fax 06/5410775

Cari Amici,

molti di Voi hanno vissuto le vicende lucchesi legate alla Mostra Mercato del 18/20 marzo 1994 e molti altri sono stati informati dalla stampa o dai resoconti di amici o conoscenti.

Sfortunatamente il giorno 18 marzo l'Autorità Giudiziaria ha messo sotto sequestro i locali della mostra per la mancata osservanza da parte dell'Ente organizzatore delle norme relative alla sicurezza e all'agibilità.

Il sequestro si è protratto dal mattino del giorno 18 alle ore 10.30 (circa) del giorno 19.

Dal quel momento l'ingresso è stato contingentato e molti visitatori hanno dovuto attendere ore prima di entrare e altri sono partiti da Lucca senza poter visitare l'area espositiva che ospitava la Mostra Mercato.

Sono venuto a conoscenza, su segnalazione di molti amici, che nei padiglioni della Mostra Mercato era stata fatta correre la voce che le decisioni prese dalle Autorità erano conseguenza di un mio esposto nel quale avrei denunciato il mancato rispetto delle normative relative alla agibilità e alla sicurezza. Questo non risponde assolutamente al vero né poteva essere in quanto, tra l'altro, non avrei avuto modo, desiderio ed interesse a compiere verifiche preventive che mi consentissero alcuna denunzia. Semmai, come è stato riportato dalla stampa, la verità è che da vari mesi gli organizzatori erano stati invitati a regolarizzare l'uso dell'area espositiva.

Mi ha molto rattristato che tali affermazioni, completamente infondate, siano state pubblicamente propagandate senza alcun discernimento e l'opportuna verifica dei fatti.

Per fortuna la stampa quotidiana, soprattutto quella locale e la TV, hanno correttamente informato il pubblico sulle reali ragioni del provvedimento della magistratura.

Mi spiace che la mia "Lucca Comics" alla quale ho dedicato, disinteressatamente, tanti anni della mia vita, sia stata coinvolta in questa umiliante disavventura.

È bene ricordare però che inconvenienti organizzativi si erano già verificati nel corso del Salone Internazionale dell'ottobre '92. La Tensostruttura che ospitava la Disney (la stessa dove sono stati sistemati i librai e i mercanti) fu allestita con tre giorni di ritardo rispetto alla prevista inaugurazione e risultò parzialmente allagata per mancanza di protezione nel perimetro esterno. Il padiglione B, collegato con il Palazzetto, fu invaso dall'acqua perché i servizi tecnici avevano omesso di attrezzare la pavimentazione con pedane in legno. Vidi con i miei occhi i cavi della corrente elettrica sommersi dall'acqua.

Un aspetto grottesco fu rappresentato dal fatto che gli stand furono montati per incuria nelle posizioni sbagliate perché i tecnici avevano capovolto la pianta della mostra. Noi del settore culturale - la cui competenza doveva essere limitata alla realizzazione dei programmi culturali - fummo costretti in fretta e furia con l'aiuto di amici, anche lucchesi, a riassegnare i posti agli espositori secondo un ordine in qualche modo vicino a quello previsto.

Tanto mi convinse a dare le dimissioni da Direttore Culturale. Devo dire che in quella occasione fummo fortunati perché non si verificò alcun incidente né furono messe in discussione l'agibilità e le misure di sicurezza.

Non mi sembra che i nostri amatissimi fumetti e il cartooning in generale siano stati tenuti nella considerazione che meritano in quella occasione e in seguito.

Mi auguro che "Lucca" possa tornare agli antichi successi. Desidero però chiarire che mi riservo di tutelare la mia figura morale nei confronti di coloro che mi attribuiscono un esposto in materia di sicurezza e di agibilità relativamente alla Mostra Mercato del 18/20 marzo 1994.

Grazie per l'attenzione.

Rinaldo Traini

Conan: il mondo dell'eroe barbaro

di Luca Giuliano

La fortuna di Conan, l'eroe cimmero ideato da Robert Erwin Howard, è indissolubilmente legata ad Arnold Schwarzenegger, il suo interprete naturale.

Gioco di ruolo (dall'ingl. *role playing game*, lett. "gioco di interpretazione di un ruolo"; fr. *jeu de rôle*; sp. *juego de rol*; ted. *rollenspiel*; sv. *rollspell*): gioco di simulazione nel quale i giocatori, riuniti intorno al tavolo, mettono in scena delle avventure, assumendo i ruoli dei protagonisti, sotto la guida di un Master che descrive loro lo scenario, interpreta tutti gli altri personaggi, e risolve azioni ed eventi applicando le regole del gioco.

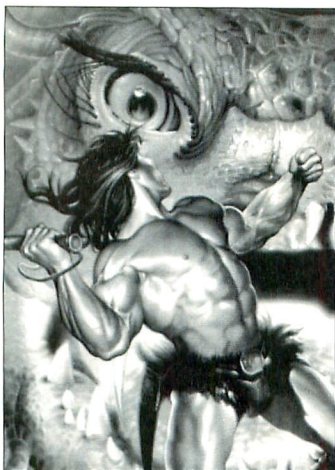
***Conan. Il mondo dell'eroe barbaro di Robert E. Howard* di Curtis M. Scott (I Giochi dei Grandi - DaS Production, L. 37.000); supplemento per il gioco di ruolo GURPS.**

Era il 1981 e il giovane Arnold,

diretto da un John Milius in splendida forma ma accusato da più parti di simpatie per la destra americana, ebbe modo di mostrare i suoi bicipiti e il suo sguardo corrucciato in un vero ruolo di protagonista, avviandosi così ad una carriera di successo.
Con questo film "Conan il Barbaro" divenne veramente un personaggio popolare, sebbene fosse già noto ai cultori di letteratura fantasy dalla metà degli Anni Sessanta quando venne pubblicata la prima edizione integrale dei racconti a cura di L. Sprague De Camp. E poi non si possono dimenticare gli splendidi albi a fumetti della Marvel e della Epic Comics, apparsi nel 1973 e la cui pubblicazione è countinuata in Italia a cura della Comic Art fino al marzo 1994.
Oggi non c'è giocatore di ruolo che immaginando il suo personaggio come un eroe forte, coraggioso, dai modi spicci e un po' brutali, non faccia riferimento a Conan.
In effetti il gioco di ruolo fantasy ha tre fonti di ispirazione: il ciclo arturiano dei Cavalieri della Tavola Rotonda, la fiaba popolare nordica del folklore celtico e teutonico rivisitata da J.R. R. Tolkien ne *Il Signore degli Anelli*, e la fantasy eroica di R.E. Howard. Con una differenza: il mondo di Hyboria, nato dalla catastrofe di Atlantide, è un mondo barbarico molto più verosimile della Terra di Mezzo di Tolkien.
Non ci sono elfi, nani, hobbit, ma soltanto uomini, con la loro sete di avventura, con le loro paure, con le loro ambizioni, con la loro avidità. Nell'Era Hyboriana c'è la magia, ma è una magia segreta e rara, che incute terrore e agisce nell'ombra.
Anche le creature e le mostruosità che vi si incontrano sono terribili e uniche: sopravvivenze demoniache di un tempo antico; creature mistiche richiamate in terra da stregoni potenti; divinità sanguinarie che emergono dalle profondità di pozzi oscuri o giacciono dormienti in città perdute nei deserti.
Howard disegna un mondo cinico e amorale, in cui l'eroismo di Conan è rappresentato dall'avventura

di un uomo che corre incontro al proprio destino, senza ideali, mosso soltanto dal ricco sapore della vita, dal caldo abbraccio delle odalische e dalla folle esultanza della battaglia.
Conan. Il mondo dell'eroe barbaro di Robert E. Howard di Curtis M. Scott (I Giochi dei Grandi - DaS Production) è un supplemento per il gioco di ruolo GURPS (vedi riquadro) che permette di ambientare le avventure nell'Era Hyboriana: un inventario dei luoghi, dei popoli, dei costumi, delle forze magiche e misteriose che popolano il mito del gigantesco eroe cimmero.
Per chi non gioca di ruolo sono 126 pagine di geografia, storia e antropologia di un mondo immaginario che si nutre di sogni.

Così ci possiamo avventurare

come esploratori nel regno di Aquilonia, a ovest del mare di Vilayet, continuamente minacciato dalle tribù dei Pitti che abitano le terre selvagge al di là del Fiume Nero. È qui che Conan, approfittando delle interminabili guerre di frontiera, intraprese una rapida carriera militare, giungendo fino al grado di generale. Una carriera che, dopo la memorabile battaglia di Velitrium e la sconfitta dei Pitti, gli guadagnò la stima dei soldati e del popolo ma anche l'invidia del re Numedides, il crudele e dispotico monarca di Aquilonia. Di qui l'infame accusa di tradimento, la prigione, la fuga, e poi la guerra di liberazione che terminò con l'uccisione di Numedides, strangolato da Conan ai piedi del trono.
Un Conan con poco più di quarant'anni di età (è nato nel 1248

dell'Era di Aquilonia, anno del leone) che diventa re del più potente regno di Hyboria.
Un eroe maturo e provato da centinaia di avventure, assai lontano dal quindicenne un po' guerriero e un po' ladro che sfidò la torre inespugnabile del sacerdote Yara per impadronirsi del misterioso tesoro detto il Cuore dell'Elefante.

Diverso per esperienza

ma sempre fedele al proprio carattere, come si apprende dalla scheda del personaggio, nella quale vengono esemplificate le seguenti "peculiarità": dice ciò che pensa; ama socializzare; è a disagio tra i maghi; odia essere chiamato bugiardo; parla sempre con accento cimmero.
Le abilità apprese in una carriera avventurosa che lo ha portato dai pirati delle isole di Baracha ai deserti di Wuhuan, dai mongoli delle steppe di Hyrkania fino alla grande muraglia del Khitai, costituiscono il sogno di qualsiasi giocatore di ruolo e il tormento del Master impegnato a impedire che i personaggi non diventino troppo potenti da distruggere il senso di sfida che ogni avventura deve avere. Conan sa arrampicarsi, cavalcare, sa estrarre rapidamente la spada e incoccare fulmineamente la freccia nell'arco, sa muoversi furtivamente, sa pilotare le navi, se la sa cavare in tutte le risse e in tutte le situazioni. È sincero e testardo, il suo senso del dovere è rivolto verso le donne, verso i compagni d'avventura, e dopo aver conquistato il trono, verso il regno di Aquilonia. Le donne più importanti nella vita di Conan non sono le fanciulle indifese, alle quali peraltro egli non ha mai negato il suo aiuto e il suo abbraccio forte e vigoroso.
Le donne di Conan, tutte rigorosamente poco vestite e fisicamente generose, sono avide e sanguinarie come Bêlit (26 anni, capelli e occhi neri, carnagione chiara, 175 centimetri, 59 chili); oppure coraggiose e combattenti come Valeria (26 anni, capelli biondi, carnagione chiara, 177 centimetri, 61 chili); alla testa dei predoni del deserto come Karela del Falco Rosso (25 anni, capelli rossi, occhi verdi, carnagione dorata, 171 centimetri, 50 chili) o regine come la famosa Zenobia (26 anni, capelli neri, occhi castani, carnagione chiara, 158 centimetri, 44 chili), un po' più piccola delle precedenti, e forse proprio per questo particolarmente attratta dagli uomini alti: l'ultimo amore di Conan e anche il più duraturo.

Una quantità di informazioni

e spunti cui il Master potrà attingere per creare avventure con perfette atmosfere "fantasy pulp", regole speciali per la creazione dei personaggi hyboriani, consigli su come realizzare una campagna, un sistema completo per simulare combattimenti di massa che si risolvono rapidamente senza appesantire la narrazione e l'interpretazione dei ruoli.
I fans di Conan possono dichiararsi soddisfatti. Il mondo di Howard è rispecchiato fedelmente senza eccessive preoccupazioni filologiche. D'altra parte, diversamente da altri universi, quello di Conan non è un universo chiuso, completo e coerente. In Hyboria convivono gli egizi e gli indoamericani, gli arabi delle Mille e una Notte e i pirati dei Caraibi. Ma questo è proprio il suo maggior fascino.
Il Master potrà aggiungere e togliere elementi cercando soprattutto di rispettare quella particolare mescolanza di meraviglioso, di cupo, di eroico e di disperato che caratterizza la *sword & sorcery* di Howard e dei suoi continuatori.

GURPS. Sistema Generico Universale per Giochi di Ruolo di Steve Jackson (I Giochi dei Grandi - DaS Production) è stato uno dei primi giochi di ruolo a proporre un sistema di base flessibile e compatibile con le più diverse ambientazioni. Conta una quarantina di supplementi, tutti di ottima qualità, di cui, per il momento solo alcuni sono tradotti in lingua italiana. Ci sono tutte le ambientazioni più note del GdR, dal fantasy alla fantascienza, dall'horror al cyberpunk, e anche qualcosa di meno noto come l'avventura preistorica, la vita quotidiana dei coniglietti e le società segrete.
GURPS è costituito da un Set Base di ben 268 pagine, nel quale vengono illustrate le regole fondamentali (costruzione del personaggio, equipaggiamento, sistema di risoluzione delle azioni e di combattimento), e tutto quanto può servire per lo sviluppo di avventure in ogni tempo e luogo, senza dimenticare la magia e i poteri psionici. Il tutto è completato da un'avventura in solitario e da uno scenario: "La carovana di Eins Arris".
Del sistema di combattimento vengono fornite due versioni: una versione semplificata e una per i giocatori più esigenti. Si tratta di un regolamento ormai collaudato e unanimemente giudicato tra i migliori a disposizione. Il personaggio viene creato acquistando caratteristiche e abilità, seguendo i desideri del giocatore che, volendo, può anche aumentare i punti a disposizione scegliendo degli svantaggi che sono comunque preziosi per "interpretare" il ruolo in modo divertente e ironico. Il sistema di risoluzione delle azioni è basato sul lancio di 3 dadi a sei facce; per avere successo il risultato deve essere uguale o inferiore al valore dell'abilità richiesta. In alcune circostanze intervengono dei modificatori che possono aumentare o diminuire le probabilità di successo ma, nella sostanza, il sistema è abbastanza fluido e di facile applicazione. In ogni caso non è un sistema per principianti, nonostante il lodevole impegno di chiarezza nella compilazione delle regole, anche perché non dispone di molte avventure già pronte per essere giocate. D'altra parte la sua "universalità" permette di attingere liberamente alle avventure scritte per altri sistemi. GURPS è ottimo per il Master autosufficiente e per i giocatori che amano passare rapidamente da un'ambientazione all'altra senza doversi impegnare ogni volta nell'apprendimento di regole nuove.
Oltre a *Conan*, in italiano sono stati pubblicati i seguenti supplementi: *GURPS Fantasy: il magico mondo di Yrth; Magic* e *Cyberpunk*. È annunciato il supplemento sulla fantascienza: *GURPS Space*.

Una regina al casinò

di Vittorio Boero

Dalla parola francese "roue", che significa ruota, deriva il nome della regina indiscussa dei casinò: la roulette. Le ragioni della sua enorme popolarità sono molteplici: i minimi di gioco generalmente bassi, la varietà delle combinazioni offerte, il numero dei tavoli elevato e la sua considerevole semplicità di gioco.

Oggi sono in uso tre tipi di roulette:

la francese, l'americana e l'inglese: In Europa la roulette classica è quella francese, che troviamo in tutti i casinò, nelle sale comuni e nelle sale private... la vera regina del gioco nel nostro continente. Oggi però subisce la concorrenza della "americana", che abbiamo visto comparire da qualche anno nelle nostre sale da gioco.

I numeri sul cilindro della roulette americana hanno una disposizione diversa, e gli zeri sono due: oltre allo "zero" esiste il "doppio zero". Tutto questo per la gioia del casinò che, con l'aumentare dei numeri sul cilindro, vede aumentare anche il suo vantaggio sui clienti.

Altro aspetto caratteristico della roulette americana è che ciascun giocatore, quando si siede al tavolo, riceve dall'impiegato dei gettoni di un determinato colore al quale il giocatore stesso attribuirà il valore che desidera. Per tutto il periodo della sua permanenza al tavolo, quel colore sarà il suo; nessuno potrà tentare di impadronirsi delle vincite altrui, come purtroppo avviene molto spesso alla roulette francese.

La roulette americana ha un basso costo di gestione: è sufficiente infatti un solo impiegato o al massimo due. Se a questo si aggiunge che i tempi necessari per pagare i vincenti sono considerevolmente brevi, il gioco è molto più veloce, ancora una volta per la felicità dei gestori della casa da gioco che, a parità di tempo di apertura di un tavolo, possono vedere i loro introiti aumentati dalla rapidità di gioco.

Nella roulette inglese la disposizione dei numeri sul cilindro è identica a quella a quella della roulette francese, è cosi possibile effettuare il gioco dei settori caro alla maggioranza dei giocatori europei. Il tavolo e i gettoni sono di tipo identico a quella della roulette americana, perciò il casinò è lieto di poter gestire il tavolo con un solo impiegato, ed in modo rapido, ed i giocatori sono altrettanto lieti di sapere che nessun truffatore potrà mai impadronirsi delle loro vincite, grazie al fatto di possedere il monopolio, a quel tavolo, di un certo colore.

Il cilindro della roulette francese,

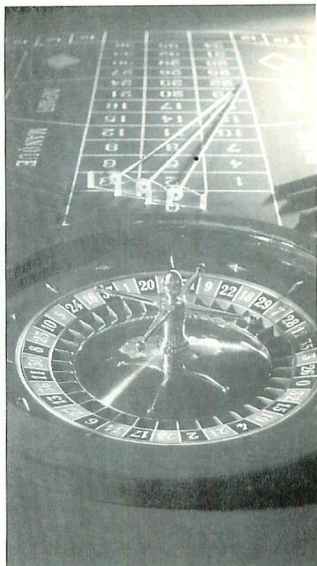
perciò anche di quella inglese, è diviso idealmente in tre grandi settori: vicini dello zero, orfanelli e serie. Per scommettere su di essi è sufficiente consegnare il numero di gettoni occorrenti all'impiegato che provvederà a piazzarli sul tavolo.

Il settore dei vicini dello zero comprende i numeri che si trovano sul cilindro a lato dello zero, dal 22 al 25. Per scommetterlo bisogna impiegare nove gettoni che saranno cosi piazzati: due sulla terzina 0/2/3, due sul carrè (25/26/28/29) e i rimanenti cinque su altrettanti cavalli. I numeri della serie sono, sul cilindro, dal lato opposto a quello dei vicini dello zero, vanno dal 27 al 33 e per scommetterli sono necessari sei gettoni che saranno puntati su altrettanti cavalli.

I numeri rimanenti che separano questi due settori sono detti orfanelli e per puntarli saranno necessari cinque gettoni, uno dei quali puntato sul numero 1 in pieno e gli altri su cavalli (il numero 17 sarà coperto da due cavalli 14/17 e 17/20). Molto diffuso è anche il gioco delle finali, cioè di tutti i numeri che terminano per una determinata cifra (es. la finale 2 comprende i numeri: 2-12-22-32), magari effettuato con qualche piccolo accorgimento per renderlo più interessante: per esempio chi desideri puntare sulla finale 8/9 (che comprende i numeri 18 e 19 puntati in pieno e i cavalli 8/9 e 28/29), potrà completare il suo gioco giocando anche il numero 7 in pieno, coprendo così quattro numeri consecutivi sul cilindro (18, 29, 7, 28). Oltre a queste tecniche di gioco esistono numerosi sistemi a base matematica. Di questi parlerò in uno dei prossimi numeri.

Occupiamoci adesso

del vantaggio del banco, temuto (ma poi non troppo!) da noi giocatori. Esso deriva dal fatto che i pagamenti delle vincite sono effettuati in misura minore di quanto vorrebbe una rigorosa applicazione del calcolo delle probabilità.

Quando il casinò paga una vincita su un numero puntato in pieno il giocatore riceve 35 gettoni (più il gettone puntato che rimane di sua proprietà). I numeri del cilindro so-

A destra: Una sala da gioco del Gran Casinò Antique presso l'Hotel Merit di Istambul. Sulla destra i tavoli di roulette inglese. Sotto: Una roulette americana ad Atlantic City. Nella pagina precedente: La roulette francese.

no però 37 (36 più lo 0) e perciò il pagamento corretto sarebbe di 36 gettoni, più il gettone puntato. Questa proporzione è rispettata per tutte le altre puntate, ad eccezione di quelle sulle combinazioni semplici (rosso-nero, pari-dispari, manque-passè). Infatti con l'uscita dello zero le puntate su queste combinazioni sono messe in prigione (e liberate al colpo successivo se vincenti) e non ricamerate dal banco, il che ovviamente riduce il vantaggio del banco stesso.

Ben diverso è il discorso

riguardante la roulette americana! In primo luogo perché con l'uscita dello zero e doppio zero le puntate sulle combinazioni semplici sono incamerate dal banco, in secondo luogo perché i numeri presenti sul cilindro sono 38 (36 più uno zero e doppio zero).

Essendo che i pagamenti delle vincite sono uguali a quelli degli altri tipi di roulette il vantaggio del banco risulta raddoppiato.

Per inciso ricordo che, in quella americana, è possibile effettuare una puntata in più rispetto alla francese, e cioè quella sui primi cinque numeri (0/00/1/2/3) che, se vincente, è pagata cinque volte la posta.

Anche alla roulette i bari tentano di impadronirsi del denaro altrui, fra i numerosi trucchi vi parlerò della "poussette", uno dei più diffusi fra i giocatori disonesti.

Consiste nello spostare un gettone già puntato da qualcuno su un'altra combinazione, senza, naturalmente, che il legittimo proprietario se ne accorga. Cercherò di essere più chiaro con un semplice esempio.

Voi giocate un gettone sul 29

Il baro, che approfittando della confusione che si crea al tavolo quando è molto affollato, puntando un gettone, supponiamo sul cavallo 28/29, con un colpo rapidissimo di un dito sposta il vostro gettone sul cavallo 29/32. A questo punto, se uscirà il 32 voi non penserete a reclamare la vostra puntata, dal momento che avete scommesso sul 29. Se invece sarà il 29 ad uscire il baro incasserà il cavallo, che nessuno reclamerà, perché voi cercherete il gettone che avete puntato in pieno e che non vedete più sul tavolo.

Se la roulette è il gioco più praticato nei casinò europei non altrettanto si può dire per quanto riguarda le case da gioco del Nord America. A Las Vegas ed Atlantic City il Black Jack e i Craps godono di una vasta popolarità, tale da mettere in ombra i tavoli di roulette, che sono comunque abbastanza frequentati.

Vediamo adesso dove è possibile affrontare la battaglia contro la nostra amata roulette.

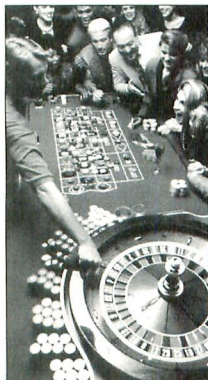
I casinò sono moltissimi e sparsi in ogni angolo del mondo. Più interessante è invece cercare di scoprire casinò che diano ai giocatori qualcosa di originale. Siamo alla vigilia dei campionati mondiali di calcio, che si svolgeranno nel USA: per gli appassionati di pallone il Sands Hotel and Casinò di Atlantic City offre ai giocatori italiani il soggiorno gratuito, il viaggio andata e ritorno ed i biglietti per assistere alle partite della nazionale azzurra.

Veniamo ora alla nostra Europa:

i casinò sono moltissimi, in grandi città o in piccoli centri, in località marine o montane. Alcune nazioni ostacolano lo sviluppo del gioco, altre, per fortuna, lo incoraggiano!

Tra queste la Turchia, che ha consentito la diffusione dei casinò, incrementando notevolmente il turismo, già molto sviluppato grazie alla bellezza naturale del paese, con i suoi numerosi casinò, ha tutte le carte in regola per divenire una delle capitali mondiali del gioco d'azzardo.

I casinò turchi, nei quali, oltre alla roulette si trovano tutti i giochi europei ed americani, organizzano soggiorni per giocatori, offrendo ai clienti viaggio e soggiorno: e, cosa particolarmente interessante e rara, a questi viaggi sono ammessi i giocatori disposti a rischiare cifre oggettivamente basse.

Chi desiderasse saperne di più su quanto detto sopra, o sul gioco d'azzardo in generale, potrà scrivermi presso la redazione, che mi trasmetterà la corrispondenza.

Quanto è bello giocare in tv

di M. Donadoni & M. Rosa

C'era una volta il mazzo di Probabilità e Imprevisti. Quando si giocava su tabelloni, coi dadi e le pedine e le casette. La televisione era il nemico, quella che quando la accendevi tutti la guardavano e chi stava vincendo si arrabbiava moltissimo perchè non se lo filava più nessuno.

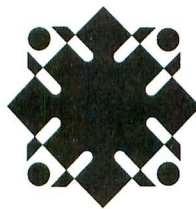
Così qualcuno decise che il piccolo schermo, se non lo si poteva sconfiggere, allora bisognava farlo entrare in gioco. Qualcuno che veniva da lontano, addirittura dall'Australia: la A Couple'A Cowboys PTY ltd. E nacque ATMOSFEAR, un gioco decisamente originale in cui i giocatori sono accompagnati da un Maestro dell'incubo che vive sul piccolo schermo accanto a loro. Mentre questi giocano abbastanza normalmente su un percorso canonico, con dadi e pedine per intenderci, lui appare ogni tanto lanciando messaggi, ordini, improperi. E condizionando il giocatore di turno che finisce in base ai suoi comandi per saltare dei turni, avanzare più velocemente, togliere gettoni ai compagni e così via.
Ma la sua funzione non si esaurisce qui: infatti il Maestro, incombendo sul gioco, lo condiziona anche nel tempo. Se nessuno riesce a vincere entro un'ora (la durata della cassetta) è lui a trionfare, con notevoli effetti speciali di rughe, denti gialli e aguzzi, bave e fulmini elettronici. Qualcuno penserà: ma se il percorso della cassetta è sempre uguale dopo qualche partita la sorpresa non sorprende più. Vero. È per questo che escono in modo abbastanza continuativo delle cassette aggiuntive, in cui al signore degli incubi si sostituisce ora uno zombie, ora una strega, ora una vampira, ogni volta con tempi ed effetti diversi. In Italia i diritti di ATMOSFEAR sono della Clementoni di Recanati, il gioco costa 80.000 lire, scatola base, e 35.000 le cassette singole. Il grande successo dell'idea (tra l'altro costosa, visto che i depositari dei diritti pretendono che le cassette di ogni lingua vengano girate solo in Australia, sotto la loro supervisione, a spese del distributore locale) ha fatto sì che si producesse anche una versione per bambini, con un Topo Rap al posto del Maestro orribile e un gigantesco pezzo di gruviera da finire entro un'ora, pena la vittoria del topastro (stesso prezzo di ATMOSFEAR). Ed ha anche fatto sì che numerose altre versioni dello stesso meccanismo di fondo partissero alla conquista del mercato.
La più importante è firmata MB Giochi: STAR TREK, seconda generazione (90.000 lire circa). Qui a fare il cattivo sullo schermo è un klingon, che assilla dal video i giocatori mentre cercano di salvare l'Enterprise caduta in mani aliene. Ci sono proprio tutti i must della serie: Capitano, Vulcaniano, cilindri di trasferimento, plance di comando eccetera. Ed anche qui occorre giocare alla svelta, e vincere entro l'ora di durata della videocassetta. Più italici e più naïf, tutti orientati sulle fiabe (anche se esiste della stessa casa una versione piuttosto hard di un gioco dell'oca strip con video allegato) i romani della Cine Video International. Anche qui c'è un percorso, e le immagini, a sorpresa, obbligano le pedine ad avanzare, tornare indietro di varie caselle, saltare turni e così via. Costo al pubblico circa 79.000 lire.
Sempre per bambini un altro gioco Clementoni: DINOLAND (72.000 lire circa al pubblico). Il plot sfrutta il successo dei vari parchi preistorici impazziti, e l'interprete del filmato è il dottore buono che aiuta o blocca i giocatori nella frenetica fuga verso la salvezza. Discorso completamente diverso, anche se sempre con il supporto di una videocassetta, quello di Arti Grafiche Ricordi, la quale presenta un'idea della Premiata Fabbrica di Idee: TVGAME e TVGAME JUNIOR. Sono due giochi del tipo "fiori frutti paesi e fiumi che cominciano per...", in cui i giocatori devono, dopo aver estratto a caso una lettera, cercare tutti i particolari esistenti (che cominciano per quella lettera) in venti spezzoni di film. Nella prima confezione i film sono tratti da grandi classici del cinema in bianco e nero, con attori del calibro di Orson Welles, Rita Hayworth, John Wayne e James Stewart. Nella seconda, fatto salvo lo stesso meccanismo, si possono ammirare venti cartoni Warner (Wile E. Coyote ovviamente incluso). In tutti e due non c'è plancia né tabellone, si può giocare in quanti si vuole comodamente seduti in poltrona davanti al video, e anche i limiti di tempo per scrivere le parole sono dettati da un presentatore-clessidra che comanda il gioco. Prezzo di entrambi 65.000 lire circa.

Due occasioni da non perdere

di Roberto Flaibani

Il nome provvisorio è ESTATE GIOCHI. Il luogo è Marina di Carrara (MS). I giorni sono 23-24-25-26 giugno. Si tratta di una grande manifestazione dedicata al gioco che si terrà all'interno di un vasto padiglione fieristico (10.000 mq coperti) e sulla spiaggia prospiciente.

Ne è l'organizzatore il ben noto Festival Italiano dei Giochi, l'associazione di imprese nota per aver organizzato a Gradara per tre anni consecutivi la grande manifestazione che ne porta il nome. Nei grandi spazi attrezzati del padiglione ci sarà una sezione dedicata al biliardo, con molti tavoli e una tribuna per il pubblico, una ludoteca con più di 1.000 scatole di gioco e una sezione informatica curata da MC-Microcomputer, la più nota rivista italiana di personal computing.
Nella ludoteca, il cuore pulsante della manifestazione, il pubblico avrà gratuitamente a disposizione tutte le ultime novità proposte dalle case editrici italiane e si svolgeranno decine di tornei: Dungeons & Dragons, Lex Arcana, Bridge, giochi di carte classici, Scacchi, Dama, Backgammon, Abalone, Quarto, Othello, Go, Mah-Jong, Sincro, Scrabble, Paroliamo, il Campionato Italiano "Topolino" di Memory per i più giovani e molte, molte altre competizioni. Un vasto spazio sarà dedicato ad una nuova iniziativa: il Premio Archimede, che vedrà in gara solo giochi inediti. Chiunque potrà parteciparvi pagando una quota d'iscrizione molto contenuta, i giochi più belli saranno posti in mostra e gli autori avranno la possibilità di farli provare al pubblico. Il Premio è patrocinato dalla LAAG (Libera Accademia degli Autori del Gioco) e la giuria è presieduta dal notissimo Alex Randolph. Ma non è tutto: sulla spiaggia prospiciente al padiglione, gli amanti degli spazi aperti avranno la possibilità di cimentarsi nel beach-volley, nel tiro alla fune, nel calcetto e in molte altre attività sportive organizzate dalla UISP, nonché in giochi e animazioni organizzati "su misura". Infine, per seguire il Campionato del Mondo di calcio che in quei giorni sarà in pieno svolgimento negli USA, si sta pensando di attrezzare un grande schermo panoramico. Per informazioni rivolgersi ai numeri 041-5211029, 06-5899287, 0722-327743.
Di tenore completamente diverso sarà invece ABACUS, la Mostra Mercato dell'informatica e della telematica per lo studio, l'hobby e la casa, in programma per il 5-9 maggio presso la Fiera di Milano, e giunta ormai alla quinta edizione. È una mostra diretta al pubblico dei consumatori e non degli operatori specializzati, chiunque vi può accedere e trovare mille diavolerie elettroniche (e ludiche!) fino ad oggi sparse in piccoli negozi specializzati. Il pezzo forte dell'edizione di quest'anno sarà il cinema interattivo, che consente allo spettatore di modificare la trama in un film d'avventura, scoprire il colpevole in un giallo, giocare con i personaggi di un cartone animato, sfidare a duello i protagonisti di un western. Saranno in mostra e in vendita le ultime novità di quella "informatica in jeans" che si basa sulla triade telefono-computer-video, in tutte le possibili combinazioni: prima di tutto un impressionante assortimento di videogiochi e console, ma anche telefoni cellulari e modem, TV interattiva e via satellite, realtà virtuale nelle sue applicazioni domestiche e ludiche, elettronica per la casa, CD-Rom e multimedialità, informatica per la didattica e l'educazione, tutto quanto serve per ringiovanire e potenziare il proprio personal computer.
Per informazioni chiamare i numeri 02-48008619-48008648.

WARGAME, CHE PASSIONE!
Fiocco rosa per la FIW (Federazione Italiana Wargame), che riunisce i giocatori italiani di questa interessante specialità, il wargame in tridimensionale, giocato cioè con figurini e plastici in scala. La Federazione coordinerà i Campionati Nazionali di wargame antico, medievale e fantasy, che saranno articolati su varie prove. Il prossimo appuntamento è a Roma, in occasione del Trofeo Militia (terza edizione), che si terrà nei giorni 21 e 22 maggio presso l'associazione socioculturale La Maggiolina, sita in via Bencivenga 1. La manifestazione prevede una prova del Campionato Italiano di wargame medievale, dove verranno utilizzati figurini in 15 mm e il regolamento "Tactica", e il Campionato Europeo di wargame antico. Per chi non partecipa ai tornei, gli organizzatori prepareranno tavoli dimostrativi di wargame fantasy, napoleonico, Seconda Guerra Mondiale e una fornitissima ludoteca con centinaia di giochi da tavolo disponibili gratuitamente al pubblico. Contattare il numero 06-8601551.
Sempre a Roma, l'Associazione Romana di Storia Militare (A.R.S.M.) invita nella sua sede tutti gli appassionati di wargame tridimensionale per una serie di incontri di gioco ogni prima domenica del mese a partire dalle ore 15. Gli "Open Days", così sono stati denominati gli incontri, saranno dedicati ad episodi di storia antica, medievale, napoleonica, della Guerra di Secessione Americana, della Seconda Guerra Mondiale, della Guerra dei Sette Anni e delle Guerre Coloniali, e vi potranno accedere anche i neofiti. Per informazioni ed iscrizioni rivolgersi ad Arturo Lorioli, tel. 39733723 (ore 10-16).

FESTIVAL ITALIANO dei GIOCHI®

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

Amalgamate le sanguinose imprese di uno spietato serial-killer con la dilagante moda della realtà virtuale ed otterrete lo spunto che sta alla base di "Ghost in the Machine", il nuovo film da 13 milioni di dollari girato da Rachel Talalay per la 20th Century Fox.

Protagonista della vicenda

è un bizzarro maniaco omicida, denominato Killer Karl, che si nasconde nell'universo digitale delle reti informatiche. Questo, comunque, non gli impedisce di materializzarsi nel mondo reale e di provocare ripetute stragi fra gli esseri umani. Finché sulle sue tracce si mette Bram (Chris Muikey), un esperto programmatore che concepisce un virus informatico capace di stanare l'assassino dal suo nascondiglio computerizzato, rendendolo parzialmente vulnerabile.

Rispetto ad una sceneggiatura tutto sommato insipida, opera di William Davies e William Osborne, la parte del leone viene recitata dagli effetti ottici, realizzati dalla Video Image, la compagnia specializzata in computer grafica con all'attivo film come **Batman 2**, **Alien 3** ed il recente **Demolition Man**.

Sotto la supervisione tecnica di Richard Hollander è stato "ricostruito" un sorprendente ed inquietante universo elettronico, mentre per rappresentare Killer Karl durante le sue incursioni nel mondo reale è stato utilizzato un metodo molto simile a quello impiegato per l'androide "cattivo" di **Terminator 2**.

Decisamente più convenzionale è invece lo psicopatico assassino proposto dal regista di origine ungherese Ivan Nagy nel recente **Skinner**. Impropriamente pubblicizzato in America come una specie di prosecuzione di **Il silenzio degli innocenti**, il film narra la storia di Dennis Skinner, un solitario dai modi apparentemente cortesi, con la mania di scuoiare vive le proprie vittime (generalmente giovani donne) per costruirsi un vestito di pelle umana.

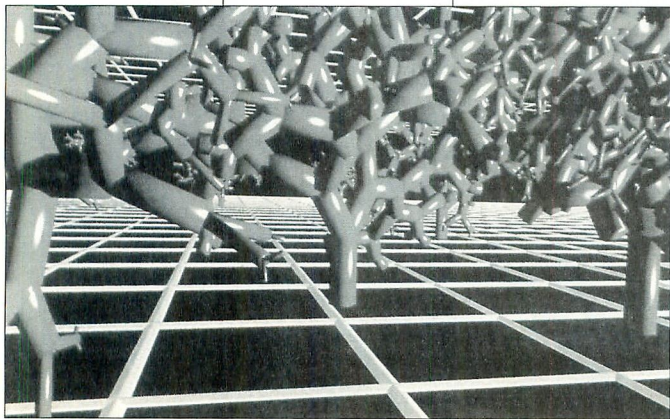
Interpretato da Ted Raimi (**Lunatics**), fratello del più noto regista dell'orrore Sam, l'omicida compie

con efferatezza un delitto dietro l'altro ma, in una occasione, si lascia sfuggire la combattiva Vicky (Traci Lords).

Pur se gravemente ferita e sfigurata, la ragazza riesce a salvarsi e, dimostrando una determinazione estrema, cerca in tutti i modi di vendicarsi del proprio carnefice.

L'intera vicenda è narrata prevalentemente dal punto di vista del maniaco, col chiaro intento di condurre un'analisi psicologica sulle origini della sua distorsione mentale.

L'ambientazione sottomarina, tanto di moda qualche anno fa, torna alla ribalta col nuovo **Sea Quest**, lungometraggio diretto dall'esperto Irvin Kershner (**L'Impero colpisce ancora**) e prodotto da Steven Spielberg (**Jurassic Park**) e David Burke.

La trama è ambientata in un prossimo futuro in cui il mondo è governato da un gruppo di multinazionali in competizione per lo sfruttamento intensivo delle risorse mi-

Nella foto (da sinistra): il regista Luigi Cozzi, la protagonista Caroline Munro e il tecnico degli effetti speciali Armando Valcauda.
Nell'altra pagina: il mondo computerizzato di "Ghost in the Machine" e Traci Lords, una delle vittime del maniaco di "Skinner".

nerarie esistenti sul fondo dell'Oceano. Roy Scheider (**Lo Squalo**, **Tuono Blu**) interpreta un investigatore della polizia incaricato di sovrintendere ad una missione esplorativa alla quale potrebbe partecipare un sabotatore. Gli effetti speciali computerizzati sono di James Lima.

Fra i progetti in fase di sviluppo segnaliamo **Wolf** con il bravo Jack Nicholson (**Shining**, **Batman**) nei panni di uno sfortunato editore di libri che si scopre affetto da licantropia.

Diretto da Mike Nichols, il film dovrebbe debuttare a giugno negli Stati Uniti. Fra gli altri interpreti c'è sicuramente da citare l'affascinante Michelle Pfeiffer (**Ladyhawke**), mentre il make-up speciale, ed in particolare la trasformazione di Nicholson in lupo, è opera di Rick Baker (**Un lupo mannaro americano a Londra**).

Joseph Dougherty ha invece in programma il "remake" di **Accadde Domani**, il celebre film con Dick Powell girato nel 1944 da René Clair.

La storia narrata è quella di un uomo che entra in possesso del "giornale del giorno successivo" in cui legge il proprio necrologio. Uno scherzo o un fatale presagio?

R.M.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

La supervisione di tutti gli effetti speciali del film "Scontri stellari oltre la terza dimensione" è stata affidata dal regista Luigi Cozzi al tecnico torinese Armando Valcauda e ad un veterano dei trucchi "made in Cinecittà", Germano Natali. Lo statunitense Ron Hays ha curato invece la realizzazione di alcuni semplici effetti elettronici che sono ben poca cosa se paragonati alla mole di lavoro svolta da Natali e Valcauda. Quest'ultimo, da sempre appassionato ammiratore del grande tecnico americano Ray Harryhausen, ha realizzato per "Scontri stellari oltre la terza dimensione" diverse sequenze di animazione "stop-motion".

Gli esempi più eclatanti sono il duello tra Marjoe Gortner e i due robot spadaccini "golem" e l'inseguimento da parte di una gigantesca statua armata di spada della protagonista femminile Caroline Munro e del robot Helle.

Ma anche nella scena del processo alla stessa Stella Star ed al suo compagno di avventure Akton, i tentacoli del giudice imperiale, che costituisce un omaggio alla suprema intelligenza di Marte vista nell'americano "Invaders from Mars" di William Cameron Menzies del 1953, sono stati animati un fotogramma alla volta.

Volendo analizzare la sequenza del duello con i "golem", bisogna precisare subito che in realtà gli attori sul set non vedevano nulla ma più semplicemente fingevano di parare colpi ed effettuare affondi con le proprie spade laser.

Una volta sviluppata, la pellicola con il girato dal vivo veniva retroproiettata su di uno schermo per trasparenti davanti al quale si trovava un piano d'appoggio, non inquadrato dalla cinepresa, su cui venivano bloccati i piedi dei due robot in miniatura.

In tal modo, il tecnico Valcauda poteva animare, un fotogramma alla volta, i modellini avendo di fronte agli occhi il riferimento degli attori che veniva fatto scorrere a sua volta passando sullo schermo un fotogramma per volta.

I cieli stellati, molto colorati, davanti ai quali venivano fatti volare i modelli delle astronavi furono realizzati posizionando delle lampade dietro ad un fondale di cartone nero sopra il quale erano stati praticati numerosi fori. Variando la posizione dei fori, cambiando il colore delle gelatine sulle lampade e regolando l'intensità delle sorgenti luminose, era quindi possibile creare sfondi diversi tra loro. Poiché la colorazione di alcuni modelli, a causa degli eccessivamente ridotti tempi di lavorazione, non poteva essere completata in tempo, l'intera miniatura, come ad esempio l'isola cosmica e la fortezza spaziale a forma di mano che nel finale del film vengono fatte entrare in collisione tra loro, furono spruzzate interamente di color argento e quindi illuminate mediante lampade dotate di gelatine colorate.

Il sistema impiegato per il volo delle astronavi nello spazio era tra i più semplici ed efficaci. Al modello dell'astronave, solidamente montato su un supporto in grado di scorrere su binari, veniva fatto compiere il suo movimento con la porzione di fotogramma "attraversata" dal supporto "mascherata" perché non andasse ad impressionare la pellicola. Dopodiché, la stessa pellicola veniva riportata indietro al fotogramma iniziale ed esposta nuovamente con la parte precedentemente "mascherata" resa ora libera e la parte impressionata prima coperta da una nuova "maschera". Così facendo, il supporto veniva cancellato dal fondale "pulito" mentre la parte di pellicola precedentemente esposta rimaneva "protetta" dalla nuova maschera.

Una curiosità è costituita dal fatto che la scritta "Starcrash", titolo inglese della pellicola, era stata filmata come se fosse un'astronave che viaggiava nello spazio ma la produzione, insoddisfatta da questa pur ingegnosa trovata, decise di optare per il tradizionale titolo stampato.

P.S.

Recensioni & notizie

a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

La veste di un libro è un po' come quella di un uomo che si presenta ad un colloquio per essere assunto. Più è elegante, più le sue qualità verranno soppesate e considerate. La Mondadori sembra essersi accorta da tempo di questo particolare e prova ne sono i numerosi volumi di narrativa fantastica stampati in veste colorata e curata che affollano gli scaffali delle librerie.

Tad Williams, **La pietra dell'addio**, Mondadori Editore, Milano 1993, 620 pp., L. 30.000.
La pietra dell'addio ha il pregio di essere un buon romanzo. Costruito sulla falsariga della cosiddetta *fantasy* ecologica, questo nuovo romanzo di Tad Williams – secondo di un ciclo che comprende anche "Il trono del drago" – a tratti ricorda la saga tolkieniana de "Il signore degli anelli" alla quale l'autore sembra essere molto affezionato. La storia dell'esercito multirazziale che si costruisce per sconfiggere il male incombente non è nuova negli scenari classici della *fantasy*, ma non tutti sono stati in grado di narrarla senza cadere nel banale e nel già visto. Tad Williams si è elevato dalla massa.

R.G.

Robert Jordan, **La grande caccia**, Mondadori/Interno Giallo, Milano 1993, 536 pp., L. 32.000.
Robert Jordan è un altro autore della nuova generazione da tenere strettamente d'occhio. Specializzato in *fantasy*, Jordan si colloca, come Williams, nella scuola tolkieniana. Le differenze? È ancora presto per dirlo, ma saremmo tentati di affermare che mentre il primo preferisce le atmosfere solari e la *fantasy* ecologica che coinvolge l'intero universo animato nella ricerca dell'obiettivo finale, il secondo privilegia la magia e le tinte cupe. In questo **La grande caccia** – sèguito de "L'occhio del mondo" – Jordan rafforza i contorni della figura di Rand al'Thor, un giovane eroe condannato a portare alla follia tutti coloro che lo circondano e lo amano. Un piccolo tributo, anche se tra le righe, a Elric di Melnibonè che trascinava verso il suo cupo destino di tormento tutti coloro che lo circondavano, si scorge in questo voluminoso romanzo tradotto con cura da G.L. Staffilano.

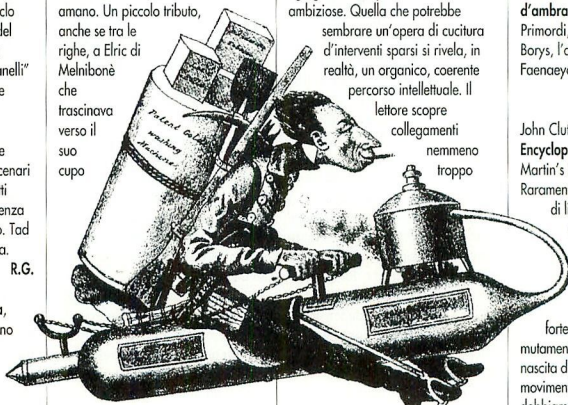
R.G.

Franco Salerno, **Il pacato incubo dei mostri**, Solfanelli, Chieti 1993, 182 pp., L. 17.000.
Franco Salerno sottotitola la sua fatica "L'arcano e l'inconscio negli scrittori italiani del '400 e del '500". E questa raccolta di saggi, ripresi per lo più dal mensile cha ha chiuso i battenti anni fa, "Abstracta", tiene fede egregiamente a premesse tanto ambiziose. Quella che potrebbe sembrare un'opera di cucitura d'interventi sparsi si rivela, in realtà, un organico, coerente percorso intellettuale. Il lettore scopre collegamenti nemmeno troppo nascosti fra le esperienze artistiche di Benvenuto Cellini, il sognatore, il visionario, l'invasato, e Torquato Tasso, l'allucinato; Ludovico Ariosto, l'onirico, e Angelo Poliziano, il polimorfo; Leonardo da Vinci, lo scienziato pazzo, e Niccolò Machiavelli, il sanguinario, il mitopoieuta. C'è tutto, in questo calderone inquietante: magia, demonologia, alchimia, sciamanesimo, astrologia, mescolati in una miscela suggestionante, assorbiti dalla Storia e dall'Arte in quantità mitridatiche.

E.P.

Troy Denning, **L'incantatrice d'ambra**, Armenia, Milano 1993, 269 pp., L. 22.000.
La *fantasy* è donna: non solo perché il gentil sesso offre i migliori specialisti del genere, ma anche perché sono sempre di più le donne – streghe, guerriere, principesse – ad assurgere al ruolo di protagoniste attive delle storie di fantasia eroica. Sadira, l'incantatrice d'ambra creata dalla fantasia di Troy Denning per la pentalogia del Prisma, allunga la serie di eroine con qualche macchia e qualche paura, ma sostanzialmente dedite alla causa del Bene. La schiava riscattata, già incontrata in "Il passaggio smeraldo", domina incontrastata la scena di questo romanzo, mettendo a frutto le conoscenze magiche che il suo sangue elfico le conferisce.
Sono tre i piani narrativi che si connettono e s'illustrano vicendevolmente in **L'incantatrice d'ambra**: la ricerca della Torre dei Primordi, la lotta contro il drago Borys, l'amore-odio per il padre elfo Faenaeyon.

E.P.

John Clute & Peter Nicholls, **The Encyclopedia of Science Fiction**, St. Martin's Press, Usa 1993.
Raramente parliamo in questa rubrica di libri in lingua straniera e questo perché riteniamo sia importante privilegiare il mercato italiano nonostante spesso si dimostri impreparato e fortemente in ritardo rispetto al mutamento delle tendenze e alla nascita di correnti letterarie o movimenti culturali. Questa volta dobbiamo però fare una doverosa eccezione di fronte alla edizione aggiornata al '92 della famosa **Encyclopedia** della *science fiction* di Peter Nicholls. Realizzata con l'aiuto di John Clute questa mastodontica e preziosissima opera si spinge fino ai momenti più recenti dell'evoluzione del fantastico internazionale e getta uno sguardo attento anche alle diverse

correnti nazionali. L'occhio naturalmente ci è caduto sul capitolo dedicato all'Italia. In esso abbiamo notato una particolare predilezione per nomi e fenomeni accademici. Vengono citati più autori o critici provenienti dall'università e che magari hanno operato solo brevi incursioni nel mondo del fantastico piuttosto che assidui operatori del settore. Il capitolo "Italia" è comunque soddisfacente per un'opera che vuole essere soprattutto uno specchio della *science fiction* americana (anche se noi avremmo aggiunto almeno un paio di nomi alla lista italiana), come soddisfacenti sono le incursioni su vari altri aspetti più recenti dei fenomeni come il *cyberpunk* o la realtà virtuale. L'**Encyclopedia** rappresenta sicuramente, un'opera necessaria per chi lavora in questo settore ed un valido strumento di consultazione anche per gli appassionati che vogliano seguire con più precisione l'evolversi della carriera letteraria dei loro autori preferiti. Costo: una barca di soldi ma, una volta tanto, ne vale la pena.

R.G.

Troy Denning, **L'oracolo di ossidiana**, Armenia, Milano 1994, 282 pp., L. 22.000.
Estuario della lingua biforcuta, Dune infinite, Mare di Limo, Palato del Dragone, Grande Pianura d'Avorio: sono i luoghi evocativi de **L'oracolo di ossidiana**, ultima fatica del collaudato Troy Denning. Non basterebbero da soli a tener viva l'attenzione del lettore, se non rappresentassero appena lo scenario di una trama movimentata da personaggi a tutto tondo. Fra una pagina e l'altra, s'incappa inevitabilmente in qualche stereotipo, ma il retrogusto, una volta tanto, non è quello de "Il signore degli anelli". Denning è, piuttosto, debitore di un Moorcock, con le sue tinte cariche, i suoi personaggi ambigui, il suo immancabile gigantismo. Tale è l'indefinitezza dei ruoli che si assiste addirittura ad un'alleanza fra Bene, rappresentato da Agis degli Asticles, e Male, rappresentato dal re-stregone Tithian, per la conquista della Lente Nera.

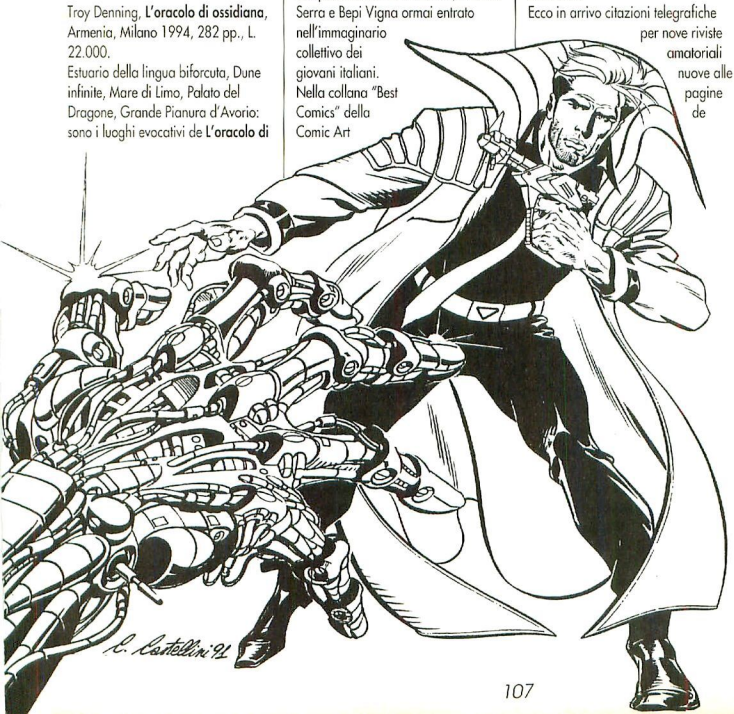
E.P.

Bepi Vigna & Claudio Castellini, **Nathan Never**, Best Comics 24, Comic Art, 62 pp., bross. a colori, L. 5.000.
Quando si parla di fantascienza non si può certo dimenticare Nathan Never, il personaggio creato dal trio composto da Michele Medda, Antonio Serra e Bepi Vigna ormai entrato nell'immaginario collettivo dei giovani italiani. Nella collana "Best Comics" della Comic Art è appena uscito in edizione brossurata e in grande formato un prezioso volume che raccoglie le due storie del nostro agente speciale realizzate per la rivista diretta da Oscar Cosulich da Vigna e Claudio Castellini. Nella interessante introduzione, Gianfranco de Turris analizza il fenomeno Nathan Never cercando di inquadrare l'evoluzione e le caratteristiche del personaggio nel panorama della fantascienza internazionale e di trovare le radici, anche inconsapevoli, tra le opere più celebri degli autori d'Oltreoceano. A poche settimane dall'uscita questo volume era andato esaurito in parecchie città italiane. Vi consigliamo di affrettarvi.

R.G.

Le fanzine
Ecco in arrivo citazioni telegrafiche per nove riviste amatoriali nuove alle pagine de "L'Eternauta"... poco più di un indirizzario: **Klaatu** (Corso Cincinnato 218, Ufficio Postale 74, Torino), che spazia dal gioco di ruolo al fumetto, dalla letteratura al cinema; **Ukiyo** (Piazza M. Rapisardi 7/7, 16155 Genova Pegli), dedicata al fumetto e all'animazione giapponese; **Tuoni & Fulmini** (Piazza repubblica 13a, 30014 Cavarzere, Venezia), incentrata sulla critica e l'informazione fumettistica, con qualche puntata nella letteratura fantastica; **Metropolis Science Fiction - nuova serie** (Vicolo Spalti 3, 24043, Caravaggio, Bergamo), anch'essa incentrata esclusivamente sulla critica; **7º Inchiostro** (Via Regio Parco 39, Settimo Torinese, Torino), che ospita la rubrica di fantascienza "Fahreneit 451"; **Strange Lands** (Via Molino di Pescarola 64, 40131, Bologna), rivista a forte prevalenza femminile, incentrata sulla disamina critica della *fantasy* in tutte le sue forme mediali; **Il paradiso degli Orchi** (Via Pietro Adami 32, 00168 Roma), ben equilibrata fra spirito amatoriale ed approccio professionale, vocazione narrativa e piglio critico; **Fantasy** (Via Col di Lana 27, 13100 Vercelli), che, a dispetto del titolo, divaga anche nei territori della fantascienza e dell'*horror;* **Uscita di sicurezza** (Via Angeloni, c.p. 863, 06124 Perugia), dal sapore goliardico e dalla grafica artigianale. Tanto si rappresenta perché i lettori de "L'Eternauta" nelle vicinanze delle località citate possono, se vogliono, contattare i redattori delle riviste, instaurare un proficuo rapporto di collaborazione ed aumentare le possibilità che da qui ad un anno tutte queste *fanzine* godano ancora di buona salute.

E.P.

C. Castellini '91

Le signore del fantastico

di Gianfranco de Turris

Due dati significativi sono stati spesse volte segnalati su queste pagine: il sempre maggior interesse di autori *mainstream* (e comunque non specializzati nella narrativa "di genere") verso il fantastico; l'aumento delle lettrici e delle autrici in questo particolare settore che recenti sondaggi fanno oscillare intorno al 25 per cento.

Laura Mancinelli

Inevitabilmente i due fenomeni

dovevano incrociarsi, tanto da poter essere considerati un po' come "segni dei tempi", quei particolari tempi che nell'Immaginario Collettivo stanno a caratterizzare l'avvicinarsi inarrestabile della fine del secolo e del millennio.

Stesso discorso vale per i nostri intellettuali, soprattutto quelli nati negli anni Venti e Trenta: nell'epoca del tramonto delle ideologie innumerevoli sono i nodi che vengono al pettine nei bilanci che si leggono nelle loro fabulazioni romanzesche, certo realistiche ma soprattutto di tipo fantastico.

È l'impressione che ho avuto leggendo due opere accomunate da singolari sintonie: **La casa del tempo** di Laura Mancinelli (Piemme, Casale Monferrato 1993, 140 pp., L. 25.000) e **Il volto di Iside** di Vittoria Ronchey (Rizzoli, Milano 1993, 214 pp., L. 24.000). Sintonia di temi (il passato che si prolunga nel presente), di protagonisti (quelli **veri** non sono "umani": una casa, un'intera città), di messaggi (la logica e il razionalismo non sono tutto, l'essere umano si può trasformare), ma anche da singolare affinità tra autrici entrambe studiose e docenti, anche se a diversi livelli.

La casa del romanzo della Mancinelli (germanista di valore cui si devono le traduzioni italiane dei **Nibelunghi**, del **Tristano** di von Strassburgh e del **Gregorio** di von Aue) è quella, color rosa, della maestra elementare di Orlando che costui, tornato al paese natio, si trova ad aver comprato quasi senza rendersene conto. Riassettata l'abitazione, si verificano "segnali misteriosi": la casa sembra essere posseduta da "forze avverse" che respingono visitatori di un certo tipo (il fratello, una conoscente, un gruppo di amici di Orlando) e ne accettano di un altro (il vecchio Placido, il piccolo Seppe). E «se anche le cose avessero una loro ragione», come si chiede l'oste del paese?

All'origine c'è una contraddizione in termini: Orlando è un pittore, quindi un artista, ma nonostante ciò è «nutrito di dottrine razionalistiche» piuttosto che dall'immaginario e dal sentimento, ed «in ogni decisione della vita aveva seguito un criterio logico» più che quello intuitivo.

Ben difficile è dunque per lui accettare certi fatti... Però, oltre questo c'è anche un desiderio insorgente: quello di riappropriarsi di un'esistenza man mano sfuggitagli fra le dita, andando ad abitare la casa della vecchia e ormai defunta maestra nel paese dell'infanzia, recuperando così il tempo passato e quindi le proprie radici.

Ma la casa è un simbolo femminile

che s'impregna delle sensazioni, delle emozioni, dei sentimenti **forti**, positivi o negativi che siano, di chi l'ha abitata. Così la casa rosa è **anche** la maestra che ha vissuto lì per tanti anni. Una donna che ha amato e sofferto, che ha avuto una figlia da un uomo che non poteva sposare, una figlia che non ha conosciuto la madre, e che ha a sua volta ha avuto un figlio. È forse il piccolo Seppe, che con la sua presenza quotidiana riannoda i fili del passato e del futuro per Orlando, un uomo «vuoto di sentimenti», per lui che «non ha mai saputo amare»? La casa rosa è dunque una casa "infestata"?

Sì, ma direi non nel senso cupo e disperato di Poe e Bierce (cui fa riferimento I.A. Chiusano nel risvolto di copertina), quanto in quello più dolente di un M.R. James o in quello più romanticamente evocativo di un Ray Bradbury. Poiché è proprio la vecchia maestra che, attraverso la casa che è ormai lei stessa, compirà i destini di Orlando e di chi vorrà far vivere con lui (la figlia e il nipote). E ciò si verificherà «per vie misteriose, a cui non ci si deve sottrarre», come dicono le righe conclusive del romanzo.

Non ci si deve sottrarre,

o non ci si **può** sottrarre? L'uno e l'altro insieme quando ci si trova impaniati nelle trame di un destino che si prolunga dal passato più o meno lontano al presente, **attraverso le cose**.

La trasformazione cui è oggetto lo scettico pittore Orlando càpita anche alla giovane austriaca Susannah, segretaria d'azienda, un po' tontarella, che giunge in vacanza a Roma ai primi dell'estate e si trova coinvolta, senza saperlo, poterlo e volerlo, in una avventura simbolica più grande di lei e che la modifica, almeno in parte.

Ne **Il volto di Iside** protagonista è l'intera città: un tempo ombelico del mondo, luogo sacro per eccellenza in cui si sono stratificate religioni, culti, riti, simboli, la cui stessa geometria ha un senso profondo che va al di là delle bellezze architettoniche, Roma continua a vivere sospesa sull'abisso del tempo e si rivela soltanto a chi ha occhi per vedere, o a chi pur inconsapevolmente sembra essere predisposto.

La bionda e slavata Susannah, con

quel suo sorrisino a labbra chiuse perennemente fissato in volto, con quel suo atteggiamento remissivo, le pochissime parole, la tendenza a farsi trascinare dagli eventi, un animo quindi sempliciotto ed aperto alle influenze "sottili", pare dunque essere un personaggio predisposto? Ma a che? A seguire, senza rendersene conto, almeno sino ad un certo punto, l'influenza della religione della Grande Madre mediterranea, la Madre Eterna (Ishtar, Eshter, Iside) che si trapiantò anche nella capitale dell'Impero Romano durante la sua decadenza, e che persiste occulta in innumerevoli simboli ancora oggi.

Susannah giunge dunque a Roma

e sul tram che la porta all'ostello decide irrazionalmente di non scendere alla fermata giusta con il suo compagno di vacanza, ma di proseguire alla ventura, senza sapere perché. Ecco quindi le sue tappe successive, ognuna delle quali la fa incontrare con personaggi e luoghi significativi: lo sprofondo di San Crisogono, l'ex sessantottina Arabelle che le fa i Tarocchi, il falso cielo di Sant'Ignazio, la reincarnazione dell'abate Athanasius Kircher, l'approccio con l'Islam nella mensa della stazione, la pittrice androgina, l'ebreo ortodosso che vive a Fiumicino, la stele sul Raccordo Anulare, il ponte rotto di Castel Giubileo, il negozio di tappeti persiani, lo scippo della macchina fotografica nel quartiere "nero" Aurelio, il pranzo a casa di Ivano con cui fa l'amore, l'incontro con il cinese, la Porta Magica dove sembrano riunirsi tutte le persone che ha conosciuto.

Le tappe dell'avventura

romana di Susannah sembrerebbero dunque quelle di una iniziazione, anche se non tutto appare chiaro, anche simbolicamente parlando: il percorso iniziatico è infatti un superamento di prove, un successivo svelamento di misteri che aprono pian piano la coscienza e fanno raggiungere uno *status* spirituale superiore. Avviene questo alla imbambolata austriaca? Fino ad un certo punto, mi pare.
È vero, i simboli di Iside che inizialmente erano esteriori (i gatti, la volta celeste come manto stellato della dea, il pavone, i nomi delle vie ecc.) alla fine sono recepiti e compresi dalla protagonista che, nei momenti cruciali (sotto la stele del Raccordo Anulare, nel negozio di tappeti pieno di musica e incenso) si addormenta, sviene, resta come in *trance*. Passivamente e femminilmente procede così nella via della consapevolezza. Ma di cosa? Ecco il punto. In una intervista (**la Repubblica** dell'8 gennaio) Vittoria Ronchey dice: «Susannah vivendo da sola a Roma matura una esperienza che la rende adulta, la libera dalla protettiva tutela del suo compagno».
Un po' poco direi: possibile che quello che la scrittrice poi definisce «il culto esoterico della divinità» consista soltanto in questo atteggiamento di "indipendenza" dal maschile? L'intima essenza della "femminilità" rappresentata dal culto di Iside sarebbe solo questo? Mi pare così ridotto ad un aspetto "moderno" che non era certo quello originario.
Più chiaro dell'autrice parla – stranamente – un suo personaggio, il vecchio cinese di Piazza Vittorio: «Il cristallo è elemento maschile, energia compressa che non si libera. È potenza, non ha in sé vita, ma possibilità di vita, non è morto ma è inerte: vibra solo se l'elemento femminile lo riempie. Perché la vita passi da potenza in atto, l'elemento femminile che è in noi, lo yin, deve far vibrare il cristallo».
Sembra un po' la filosofia tantrica, ma comunque pone l'accento sull'elemento eros che veramente poco ha a che vedere con questa autosufficienza femminile che sembrerebbe essere il fine dell'iniziazione di Susannah. Meglio sarebbe stato la consapevolezza della potenza dell'eros che la donna racchiude in sé e che si estrinseca solo grazie all'incontro con lo ying, l'elemento maschile. «Ti aiuterò a vedere la luce» dice a Susannah padre Kircher. Ma quale, di che tipo?
A me pare ci sia poi un equivoco per così dire simbolico. Il numero-guida del romanzo è il 19 (il tram, il numero civico, ecc.), formato, viene spiegato da Arabelle che legge i Tarocchi, dall'1 (Susannah) e dal 9 (l'Eremita, forse Kircher, forse il vecchio cinese). Ma... Ma 1 è il Bagatto, cioè il Mago, cioè l'elemento maschile: e 19 è il Sole, altro simbolo di potenza, di attività, altro elemento maschile. Non è una contraddizione per un romanzo che dovrebbe essere sotto l'ala protettrice del femminile e del lunare (la Luna nei Tarocchi è 18)? È forse in questo curioso controsenso che si deve cercare il motivo per cui in alcuni punti il romanzo dà la sensazione di non essere compiutamente chiaro e risolto?

A ciò contribuisce anche lo stile.

Mentre quello della Mancinelli è attento alle sfumature, agli echi e alle lontananze, come di chi ritorna dopo molto tempo a cose che le sarebbe piaciuto scrivere e non aveva ancora mai scritto, lo stile della Ronchey non è purtroppo suggestivo a sufficienza, cioè non riesce ad evocare molte immagini agli occhi interni del lettore.
È descrittivo, questo sì, ma un po' come un *baedecker* turistico adatto – appunto – a due giovani austriaci a spasso per la capitale d'Italia... Il tono è un po' troppo piatto, un po' troppo discorsivo, mentre per rendere appieno il riemergere attraverso il tempo dei simboli dell'Eterno Femminino (perché tale è in sostanza Iside/Ishtar) nella svagata austriachetta, sarebbe stata necessaria una maggiore "potenza" di scrittura.

All'interno di ogni numero

"i CAPOLAVORI del FUMETTO ITALIANO"

le più belle storie di tutti i tempi, realizzate dai grandi maestri italiani, e accompagnate dalla biografia degli autori.

<u>**Nuovi redazionali:**</u>
alla prestigiosa rassegna mondiale del fumetto, che vi accompagna da più di dieci anni, si affiancano articoli e interviste ai grandi maestri, agli operatori del settore, agli editori e redattori dello spettacolo disegnato, il tutto corredato da recensioni e indiscrezioni di mercato sulla produzione internazionale del fumetto.

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 133 - MAGGIO 1994

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	😐	☺	Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	😐	☺
Il numero 133 nel suo complesso (contenuti)				I giochi della civiltà di Casa			
La qualità tecnica				Wargame tridimensionale di Lorioli			
Il mondo di Edena di Moebius				La guerra in miniatura di Parisi			
Carissimi Eternauti di Traini				Qualcosa di nuovo, anzi di antico di Valzania			
Don Bluth colpisce ancora di Genovesi				Conan: il mondo dell'eroe barbaro di Giuliano			
Un alieno in miniatura di Siena				Una regina al casinò di Boero			
Dai Docks di Londra alla realtà virtuale di Genovesi				Quanto è bello giocare in tv di Donadoni & Rosa			
Novità Comic Art a cura de L'Eternauta				Due occasioni da non perdere di Flaibani			
Antefatto a cura di Gori				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Posteterna				Recensioni & notizie a cura di Genovesi & Passaro			
Siamo tutti un po' figli del drago di Cardini				Le signore del fantastico di de Turris			
La battaglia di Magnesia di Brizzi				Indice di gradimento a cura dei lettori			

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 130 - FEBBRAIO 1994

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 130 nel suo complesso	0	27	60	13
la copertina di Gallego	13	33	27	27
La grafica generale	0	7	73	20
La pubblicità	7	33	53	7
La qualità della stampa in b/n	7	13	53	27
La qualità della stampa a colori	0	13	60	27
La qualità della carta	0	7	67	26
La qualità della rilegatura	7	7	53	33
Sioban di Dufaux & Rosinski	0	13	73	14
Ozono di Segura & Ortiz	20	40	27	13
L'amore ologramma di Lamquet	13	40	27	20
Briganti di Scascitelli	7	33	40	20
News a cura de L'Eternauta	7	27	66	0
Antefatto a cura di Gori	7	33	47	13
Posteterna	0	33	60	7
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	20	73	7
Color giallo, color nero di Laura	7	47	40	6
Fantaschermo a cura di Milan & Siena	7	40	47	6
Imajica a cura di Genovesi & Passaro	0	60	33	7

Dati in percentuale

	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
L'Italia prossima ventura di de Turris	0	53	33	14
Visitors di Grasso	7	60	33	0
Cyb-killer di Caruso	7	33	60	0
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	33	53	14

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 133
Maggio 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, David Rauso, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Telefono 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Telefono 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Thomas Kidd; **Diritti internazionali:** Comic Art

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*
Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.